3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.52

攻略透解

PSP 横行霸道 罪都故事

PSP 皇牌空战X 诡影苍穹

PSP 荣誉勋章 英雄

NDS 星之卡比 多罗奇团前来拜访

NDS 风雨传说

卷首特辑

2006年度上半期

日本掌机软件销量TOP100



PSP S.P.A.立体声便携音响

层次感丰富、饱满的音质。认为小扬声器会损失好音质？PSP S.P.A.立体声便携音响配套的四声道小巧但性能出色的扬声器再加上由美国设计的音频芯片和电路的控制，能够达成最强劲的立体声输出。便于使用。不论您是欣赏音乐或观看电影时，S.P.A.音响都可以稳健的安放您的PSP。附赠的超长音频线让您在游戏时也可以完全的享受其中。 S.P.A.音响还配有专用PSP遥控器，在您享受绝妙音质同时更可以随心所欲的控制您的PSP。



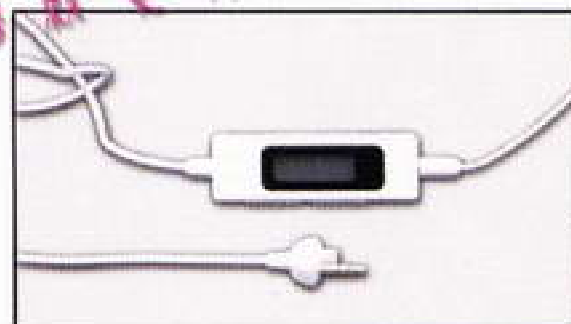
PSP F.H.S. REAL高保真耳机

量身打造。普通的耳塞根本不可能适应所有人的需要。F.H.S. REAL高保真耳机附赠三个尺寸的密封套供您选择，让您可以有最舒适的选择。把噪声隔离在外，让您尽享美妙音符。动态音质。设计时兼顾游戏与音乐，其动态范围让您听到每个撞击和爆炸，同时又不会干扰他人。 小巧、强劲、便携。与PSP完美相配的风格、结实的设计，抛弃那些笨重的耳机吧，自我的环境自我的享受。

PSP 线控收音机接收器

一插即用。末端插头设有特殊端子，对应PSP的声音输出位，只要连接上PSP就会自动启动，无需重启PSP或者安装任何驱动。功能齐全。一般的屏道搜索、音量控制都一应俱全，音色清晰。更设有“HOLD”和“PSP / RADIO”，玩家不想启动收音机的话将开关推至HOLD即可。个性化。操作方便快捷，有黑白两色可供选择，体积小巧，外形简洁而大方。

如果PSP能够收听广播就更完美了！



中国独家代理：GBAlpha（电影卡）、SUPERCARD、MAYFLASH、PROJECT-DESIGN(优の品)、DRAGON(千年龙)、TWINSTAR(双子星)等著名品牌，罗技游戏类华南地区总经销。

专业批发，谢绝零售　　广州佰源网址：WWW.NEW10.CN

本辑特别关注

P68

游戏系统解说
主线剧情攻略
音乐电台简评

揭露美丽都市背后的种种黑幕，
讲述黑帮家族的发迹史！
再次演绎具有80年代风格的黑帮大战！

横行霸道 罪都故事

PSP

P83

格里弗斯小队即将起飞，
请队长尽快返回驾驶舱，
准备执行特别任务！

系统详解
剧情评析
隐藏要素大揭秘

驾驶战机穿梭于枪林弹雨之中

皇牌空战X 诡影苍穹

PSP

剧情流程攻略

全能力详细解说
全BOSS打法推荐
全120个宝箱完全收集

星のカービィ
参上!ドロッチェ団

P120

NDS

详细攻略

星之卡比 多罗奇团前来拜访



美术总监：吴松
封面插图：SheerLake

目录

本辑赠品



Tecmo人气偶像Rio大幅海报



口袋光环Vol.52

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊 美编 紫枫

2006年度上半期日本掌机软件销量TOP100

卷首特辑

我们的"日本掌机游戏软硬件周间销量榜"一直都在为大家报道着日本最新发售的掌机游戏软件销售情况，不过榜单上介绍的只是每周销量前10位的游戏，名额的限制决定了能登上这个榜单的大都是一些长卖作品或者名门之后。这次我们特别为大家准备了日本软件销量榜的"特大号"版本，介绍2006年度上半期(2006年4月1日～2006年9月30日)日本掌机软件销量的100强，让大家一次看个够。你喜欢的游戏在榜单上排名第几？可要看仔细咯！

统计时间：2006年3月27日～2006年10月1日

排名	机种	游戏	厂商	发售日	价格	销量
100	PSP	太鼓之达人 携带版2	NBGI	2006年9月7日发售	4800日元	3万3021套
99	NDS	巧克力犬的小店 西洋甜点商店游戏	TDK Core	2006年2月9日发售	4800日元	3万3820套
98	NDS	大家的DS研究会 完璧英语单词力	TDK Core	2006年7月20日发售	3800日元	3万3805套
97	NDS	SIMPLE DS系列 Vol.8 THE 鉴识官 紧急出动 触摸案发现场吧!	D3 Publisher	2006年5月25日发售	2800日元	3万4855套
96	NDS	触摸 炸弹人乐园	Hudson	2006年7月20日发售	4800日元	3万6054套
95	NDS	银魂DS 万事屋大骚动	NBGI	2006年9月21日发售	4800日元	3万6883套
94	PSP	麻将格斗俱乐部(廉价版)	Konami	2006年3月2日发售	2000日元	3万6975套
93	PSP	大都技研官方柏青嫂模拟器 押忍 番长	大都技研	2006年3月2日发售	4200日元	3万7420套
92	NDS	神林式脑力开发法 右脑小子DS	IE Institute	2006年3月30日发售	3800日元	3万7468套
91	NDS	旅游指导对话手册DS DS系列2 中国	Nintendo	2006年4月20日发售	2800日元	3万8377套

排名	平台	游戏	厂商	发售日	价格	销量
90	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	Pokemon	2005年11月17日发售	4800日元	3万8553套
89	PSP	大家的地图	Zenrin	2006年4月20日发售	3800日元	3万9265套
88	PSP	世界足球 胜利十一人9 无所不在(廉价版)	Konami	2006年4月27日发售	2800日元	3万9679套
87	PSP	真·三国无双 二度进化	Koei	2006年3月23日发售	5200日元	3万9919套
86	NDS	阴山英男的IQ教师DS	IE Institute	2006年3月30日发售	3800日元	3万9925套
85	NDS	实战柏青嫂必胜法 北斗神拳SE DS	SEGA	2006年8月10日发售	4200日元	4万 73套
84	NDS	料理妈妈	Taito	2006年3月23日发售	4800日元	4万2518套
83	GBA	口袋妖怪 火红·叶绿	Pokemon	2004年1月29日发售	4800日元	4万2991套
82	NDS	超操纵机器人MG	Nintendo	2006年9月2日发售	4800日元	4万3397套
81	NDS	转转连 疯狂触摸	Nintendo	2006年5月25日发售	3800日元	4万3730套

100位 太鼓之达人 携带版2 PSP



前作的累计销量在6万套以上，本作的首周销量和前作基本持平。游戏在选曲方面比前作更加成熟，而且加入了全新的迷你游戏。随着新增下载曲目的不断提供，相信要达到前作的销量并不困难。



NDS 银魂DS 万事屋大骚动 95位

日本著名漫画杂志《周刊少年JUMP》上的一颗人气新星，NDS版的本作是该漫画作品第一次游戏化。尽管游戏制作水准相当一般，但玩家们对其的回应还是比较热烈的。以《银魂》为主题的第二款游戏很快将于12月14日与玩家们见面，发售方为Banpresto。

87位 真·三国无双 二度进化 PSP



以整体水准而言，本作比起PSP版的前作绝对称得上“进化”。真正16：9化的画面、丰富的武器和副将收集等等都让玩家们大呼过瘾。然而不幸的是，本作的销量比起前作的30万来却有着根本性的“退化”，每年那么多款《无双》作品的连发是导致其品牌效应下滑的最直接因素。就算再怎么喜欢《无双》的玩家也很难承受得了如此密集的连续轰炸，相信Koei自己也已经明白了这一点。

84位 料理妈妈 NDS

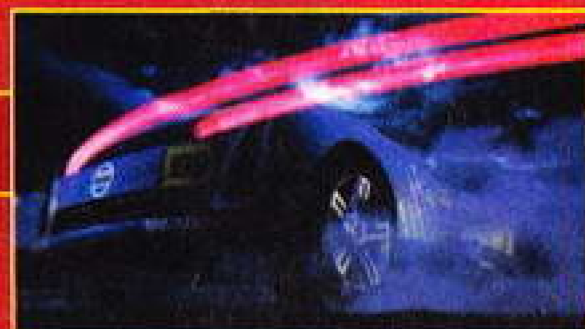


一款典型的小品，却以新颖的题材和独特的玩法获得了近5万套的销售成绩。一方面论证了"是金子总会发光"的这一道理，另一方面也证明了拥有NDS的主妇玩家数量的确不少。游戏的Wii版目前也已经在制作当中。



PSP 极魔界村 80位

已经15年没有完全新作推出的"《魔界村》系列"将最新作奉献给了PSP，系列一贯的高超难度和硬派风格在游戏中得到了保留，游戏画面也得到了极大程度的进化。在横版动作游戏已经没落的今天，这款核心向的作品取得的销售成绩还算令人满意。据数据显示，喜欢"自虐"的日本玩家数量达到了4万名以上。



75位 山脊赛车2 PSP

Namco是制作游戏最认真的日系厂商之一，不过在最近的几款作品上却多少表现得有些浮躁。在这款《山脊赛车2》中，你可以发现很多PSP版前作的影子，甚至连菜单界面都丝毫未经改动。不过FANS的眼睛永远是雪亮的，于是便有了这款"骗钱"续作区区5万套左右的尴尬销量。



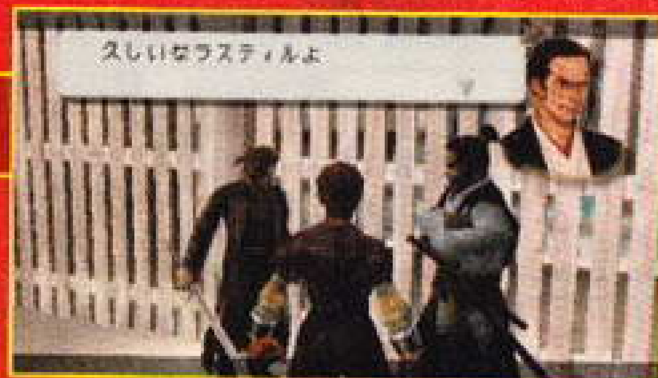
NDS 魔法假日 五星连珠之时 72位

似乎很多原本并不怎么受关注的游戏到了NDS平台上都意外地获得了不错的销售成绩，然而曾经在GBA上获得了不俗销 量的《魔法假日》，其新

排名	平台	游戏名	厂商	发售日	价格	销量
80	PSP	极魔界村	Capcom	2006年8月3日发售	4800日元	4万3875套
79	PSP	到哪里都在一起 学校狂欢	SCEJ	2006年6月15日发售	4800日元	4万4229套
78	NDS	SAN-X梦幻乐园 在主题公园游玩吧	MTO	2006年3月30日发售	4800日元	4万4349套
77	NDS	龙珠Z 舞空烈战	NBGI	2005年12月1日发售	4800日元	4万4570套
76	NDS	旅游指导对话手册DS DS系列3 韩国	Nintendo	2006年4月20日发售	2800日元	4万4750套
75	PSP	山脊赛车2	NBGI	2006年9月14日发售	4800日元	4万4812套
74	PSP	新世纪福音战士2 被制造的世界 其他事件	NBGI	2006年4月27日发售	4800日元	4万4922套
73	PSP	实战柏青嫂必胜法 北斗神拳SE 携带版	SEGA	2006年8月10日发售	4200日元	4万4951套
72	NDS	魔法假日 五星连珠之时	Nintendo	2006年6月22日发售	4800日元	4万5713套
71	PSP	大众高尔夫 携带版(廉价版)	SCEJ	2005年11月17日发售	2800日元	4万7068套

排名	平台	游戏名称	厂商	发售日期	价格	销量
70	PSP	瓦尔哈拉骑士	MMV	2006年8月31日发售	4800日元	4万9107套
69	GBA	蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险	Banpresto	2006年3月23日发售	4800日元	5万1280套
68	NDS	马里奥与路易RPG2	Nintendo	2005年12月29日发售	4800日元	5万1379套
67	PSP	Talkman	SCEJ	2005年11月17日发售	5800日元	5万2135套
66	NDS	右脑达人 爽解 找茬博物馆	NBGI	2006年2月9日发售	3800日元	5万2992套
65	GBA	口袋妖怪 绿宝石	Pokemon	2004年9月16日发售	4800日元	5万3746套
64	NDS	右脑达人 加油训练师	NBGI	2006年5月18日发售	3800日元	5万4336套
63	PSP	女神侧身像 蕾娜斯	Square Enix	2006年3月2日发售	4800日元	5万4430套
62	NDS	脑年龄 脑压力计 脑扫描	SEGA	2006年9月14日发售	2800日元	5万4780套
61	NDS	超剧场版KERORO军曹 演习 全员集合	NBGI	2006年3月16日发售	4800日元	5万7603套

作却在NDS上遭到了冷遇。是NDS平台本身并没有孕育传统游戏发展的土壤，还是健忘的玩家已经忘记了GBA版的前作曾带给他们的感动？我们宁愿相信后者，因为传统得不能再传统的NDS版《FF III》明明取得了耀眼的销售成绩。



70位 瓦尔哈拉骑士 PSP

由制作过“《天诛》系列”的K2所制作的一款幻想类A·RPG作品，灰暗的游戏画面和并不大众化的人物设计都让人们在发售前为其命运捏了一把汗。然而出人意料的是，它居然卖得还不错（据最新数据显示其销量已超过6万），对于一款PSP上的原创作品来说，这个成绩足以让人满意了。



NDS 右脑达人 爽解 找茬博物馆 66位

一款十分好玩的休闲小品，游戏方式是大家都相当熟悉的“大家来找茬”类。游戏中所收录的丰富图片数量无愧于标题中的“博物馆”一词，而NDS的双屏和可触摸功能也让游戏操作起来相当轻松简便。

63位 女神侧身像 蕾娜斯 PSP



PS末期的“神作”级游戏在PSP上获得了重生。PSP版除了将画面16：9化外，还加入了数段全新的CG动画，其中更有一些是与后来PS2版的《女神侧身像 希尔梅丽娅》的剧情有所关联的。本作的累计销量如今已经突破了16万大关，是目前日本PSP上第二卖座的RPG（第一为《永恒传说》）。

52位 死神BLEACH 灵魂升温3 PSP



《死神BLEACH》俨然已经成为了时下最走红的少年漫画之一，作品中美型的男性人物造型更是让其获得了相当一部分女性动漫迷的支持。当SCEJ为争取PSP的女性用户不惜重金宣传的《乐克乐克》的首周销量勉强突破3万时，这款《死神BLEACH 灵魂升温3》却在众多女性FANS的支持下轻松获得了3万5000套以上的首周销量。我们到底是该感叹《死神BLEACH》的魅力的确惊人呢，还是该为SCEJ的决策方向扼腕？真的很难说。



NDS 星际火狐 秘密指令 47位

任天堂的3D射击游戏"《星际火狐》系列"首次登陆NDS平台，游戏画面并不算出众，新加入的对应触摸屏的操作让游戏拥有了全新的感觉。流畅的操作和颇高的战略性让玩家们不得不感叹这不愧是一款任天堂出品的游戏。



45位 脑力锻炼器 携带版2 PSP

NDS版《进一步成人脑力锻炼DS》推出时造成了轰动，并且大幅度带动了前作的销量，但PSP版的《脑力锻炼器2》却没能拥有如此好运。PSP版的前作累计销量达到了30万，跻身于PSP日本软件销量的前三甲。虽然这款续作在内容的丰富程度上比起去年的前作来翻了一番，但销量却连10万都没有突破。

60 PSP	NARUTO 究级携带版 无幻城之卷 ■NBGI ■2006年3月30日发售 ■4800日元	5万9070套
59 NDS	旅游指导对话手册DS DS系列4 美国 ■Nintendo ■2006年4月27日发售 ■2800日元	6万6615套
58 NDS	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS ■Rocket Company ■2006年9月28日发售 ■3800日元	6万7153套
57 NDS	超级马里奥64 ■Nintendo ■2004年12月2日发售 ■4800日元	6万8189套
56 PSP	茂木健一郎博士监修 脑快感 开心体验 ■SEGA ■2006年6月22日发售 ■2800日元	7万2827套
55 NDS	宠物蛋的小店 ■NBGI ■2005年9月15日发售 ■4800日元	7万3040套
54 PSP	怪物猎人 携带版(廉价版) ■Capcom ■2006年8月3日发售 ■2980日元	7万3332套
53 NDS	瓦里奥制造 摸摸乐 ■Nintendo ■2004年12月2日发售 ■4800日元	7万4165套
52 PSP	死神BLEACH 灵魂升温3 ■SCEJ ■2006年7月20日发售 ■4800日元	7万4384套
51 GBA	Mother1＋2(廉价版) ■Nintendo ■2006年2月2日发售 ■2800日元	7万4541套

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	价格	销量
50	NDS	闪亮革命 闪亮偶像选秀	Konami	2006年8月10日发售	4980日元	7万4891套
49	NDS	NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	Takara Tomy	2006年7月13日发售	4800日元	7万7560套
48	NDS	集合！口袋棒球甲子园DS	Konami	2006年8月3日发售	4980日元	7万9992套
47	NDS	星际火狐 秘密指令	Nintendo	2006年8月3日发售	4800日元	8万 483套
46	NDS	黑客计划 觉醒	Nintendo	2006年7月13日发售	4800日元	8万1220套
45	PSP	脑力锻炼器 携带版2	SEGA	2006年5月25日发售	2800日元	8万1571套
44	NDS	逆转裁判 新生的逆转（廉价版）	Capcom	2006年6月15日发售	2980日元	8万1785套
43	NDS	茶犬的房间DS	MTO	2006年4月27日发售	4800日元	8万2889套
42	NDS	轻松头脑教室	Nintendo	2005年6月30日发售	2800日元	8万7320套
41	NDS	银河战士Prime 猎人	Nintendo	2006年6月1日发售	4800日元	8万7542套

44位 逆转裁判 新生的逆转（廉价版） NDS



“《逆转裁判》系列”真的越来越火了，不仅去年的“回锅饭”《逆转裁判 新生的逆转》销量轻松突破了10万套，就连它的廉价版也快突破10万大关了。刚刚推出的NDS版《逆转裁判2》销量也不错，相信随着明年春季完全新作《逆转裁判4》的推出，该系列的人气度还会再上一个新的台阶。

NDS 银河战士Prime 猎人 41位



日本玩家不喜欢FPS，这基本上已经是一个公认的事实了。所以虽然《银河战士Prime》声名显赫，但其支持者却大都在欧美国家。不过这款NDS版的《猎人》在日本取得的销量倒还算不错，甚至在发售后一度出现过缺货的现象。我们在感叹美丽的萨姆斯·阿朗姐姐魅力不小的同时，也该感谢NDS主机的超高人气让更多的日本玩家接触到了这款优秀的作品。

34位 我的暑假 携带版 PSP



PS末期登场的“治愈系”名作《我的暑假》在加入了部分新要素后转战PSP平台。游戏的画面清新自然，而主题也十分美好，新加入的大量昆虫让游戏的丰富程度得到了进一步的提高。也许你正在感叹当今的游戏圈子已变得越来越功利化，那么这样一款返璞归真的作品说不定会让你找到最原始的感动。

29位 怪物猎人 携带版 PSP



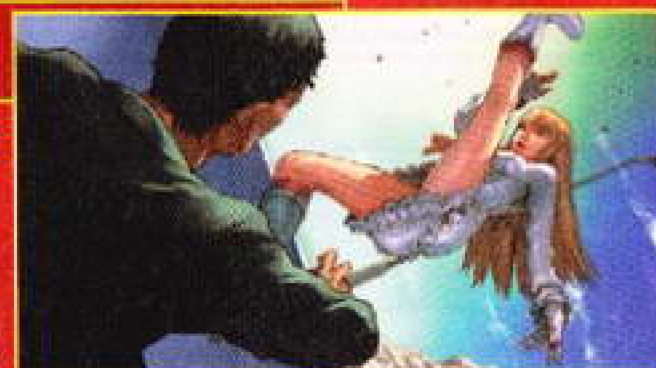
从曾经PS2上的黑马到如今PSP上的第一大作，“《怪物猎人》系列”惊人的成长速度实在令人刮目相看。去年12月1日的原始版本和现在仍在热卖中的廉价版加起来的累计销量已经达到了近80万，真的很难相信PSP上竟然也会有如此热卖的作品。很难去统计这款作品为PSP在日本的普及立下了多少汗马功劳，我们只需知道预计明年2月22日发售的续作肯定又会大卖就足够了。



PSP 富豪街 携带版 27位

借助来自SE两大RPG大作《FF》和《DQ》系列中知名角色们的人气，PS2版的前作曾经创下了40万套的销售成绩。虽然SE在宣传PSP版的本作时打出了“完全新作”的旗号，但游戏基本上只是前作延长线上的作品，区区10万出头的销量也让厂商深感痛惜，系列最新作转战NDS平台从某种意义上来看也是无奈之举。

26位 铁拳 暗之复苏 PSP



虽然PSP主机的键位设置让游戏在操作上有了一定程度的降低，但街机版原作丰富的内容却得到了完全保留，游戏的画面也绝对属于掌机游戏的顶尖水准。看得出来，这是一款用心制作的游戏，这才是Namco的真正实力。也许有的玩家会为它不过11万多的销量感到惋惜，美好地认为它要是出在PS2上将会有多少多少

40 NDS	魔法工厂 新牧场物语 ■MMV ■2006年8月24日发售 ■4800日元	8万7965套
39 NDS	甲虫王者 通往冠军之路2 ■SEGA ■2006年7月27日发售 ■4800日元	8万9609套
38 NDS	洛克人ZX ■Capcom ■2006年7月6日发售 ■4800日元	9万1846套
37 PSP	幻想传说 全程语音版 ■NBGI ■2006年9月7日发售 ■4800日元	9万3351套
36 NDS	众乐乐大全 ■Nintendo ■2005年11月3日发售 ■3800日元	9万3917套
35 GBA	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟 ■Nintendo ■2004年2月14日发售 ■2000日元	9万4528套
34 PSP	我的暑假 携带版 ■SCEJ ■2006年6月29日发售 ■4800日元	9万4978套
33 NDS	大家的DS研究会 完璧汉字力 ■TDK Core ■2006年7月20日发售 ■3800日元	9万5579套
32 NDS	圣剑传说DS 玛娜之子 ■Square Enix ■2006年3月2日发售 ■4800日元	9万9801套
31 PSP	数夫 ■SCEJ ■2006年4月27日发售 ■2800日元	10万2684套

排名	平台	游戏	厂商	发售日	价格	销量
30	NDS	汉字直输 DS乐引辞典	Nintendo	2006年4月13日发售	4800日元	10万3238套
29	PSP	怪物猎人 携带版	Capcom	2005年12月1日发售	4800日元	10万4680套
28	PSP	达比赛马P	Enter Brain	2006年7月27日发售	4800日元	10万5708套
27	PSP	富豪街 携带版	Square Enix	2006年5月25日发售	4800日元	10万9859套
26	PSP	铁拳 暗之复苏	NBGI	2006年7月6日发售	4800日元	11万2197套
25	NDS	NARUTO 最强忍者大结集4DS	Takara Tomy	2006年4月27日发售	4800日元	11万6243套
24	PSP	乐克乐克	SCEJ	2006年7月13日发售	4800日元	12万4970套
23	NDS	解谜系列Vol.3 数独	Hudson	2006年3月23日发售	2800日元	13万6236套
22	NDS	新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园	Nintendo	2006年9月2日发售	4800日元	13万6670套
21	PSP	龙珠Z 真武道会	NBGI	2006年4月20日发售	4800日元	13万9765套

的销量。不过我们觉得它能卖到这么多应该已经算胜利了，PS2版《铁拳5》的销量不过30万出头，你还真以为这款加强版的《DR》能卖个几百万不成？

24位 乐克乐克 PSP



SCEJ很清楚自己的“小女儿”PSP不怎么讨女性玩家的欢迎，于是就花重金为她打造了这款可爱得不能再可爱的《乐克乐克》。不过说起来这也算是一款命运多桀的作品了，因为一开始它的销量确实有些惨不忍睹。正当人们以为它已到末路穷途时，它命运中的贵人出现了。这位贵人就是在日本年轻女性心目中拥有着绝顶人气的明星筱原凉子，由她出演的《乐克乐克》最新广告一度在日本引起了话题。于是，原本销售几乎已经停滞的《乐克乐克》开始重新活跃起来，并且一不小心就快卖到15万了。有的时候，广告的作用真的很大很大。



NDS 解谜系列Vol.3 数独 23位

说起来很神奇，这款《数独》本来卖得并不怎么样。不过SCEJ在为PSP上的数独游戏《数夫》(本榜排名31位的游戏)进行大幅度宣传的同时，却也阴差阳错地让NDS版的《数独》沾上了光，并且最终结果导致了这款基本没有做任何宣传的《数独》在销量上反倒比大肆宣传的《数夫》来得更高，真是让人哭笑不得。

17位 旋律天国 GBA

一款让人爱不释手的休闲小品，游戏逗趣的风格和简单的玩法常常让人一玩上手就放不下

来。在GBA的末期还能玩到这样一款创意十足的作品实在是玩家们的幸福，而其近20万的销量也足够让制作方笑得合不拢嘴了。



15位 SD高达G世纪 携带版 PSP

一部足以令高达FANS欢呼的作品，其中收录了大量的机体、人物，可以说是系列的一个集大成之作。海量的关卡和收集要素大大加强了整体游戏时间，而乐趣十足的机体改造也让人乐此不疲。虽然高达是游戏的一大卖点，但是高超的游戏性也能让即使不是高达FANS的玩家在游戏中找到乐趣。



NDS 马里奥篮球3对3 14位

在这款游戏推出前，真的很难相信当今还有篮球游戏可以在日本卖过30万。不过SE和任天堂稍微一联手，就将这个“不可能的任务”轻松完成了。来自两大厂商的明星角色，夸张的必杀技，良好的操作性都是这款游戏的亮点。

13位 Mother3 GBA



经过多次跳票的《Mother3》终于在GBA的末期与玩家们见面了。游戏的画面虽然说不上出色，但却非常温馨；动人的背景音乐绝对可以在所有GBA游戏中名列前茅；感人至深的剧情常常有让人为之潸然泪下的冲动。“奇妙、有趣、伤感”，广告中的这三个关键词在游戏中得到了最完美的诠释。

20 NDS	任天狗	■Nintendo ■2005年4月21日发售 ■4800日元	14万4385套
19 PSP	实况力量职棒 携带版	■Konami ■2006年4月1日发售 ■4980日元	14万9190套
18 NDS	传说的斯塔菲4	■Nintendo ■2006年4月13日发售 ■4800日元	15万8856套
17 GBA	旋律天国	■Nintendo ■2006年8月3日发售 ■3800日元	17万2710套
16 NDS	数码暴龙物语	■NBGI ■2006年6月15日发售 ■4800日元	20万4755套
15 PSP	SD高达G世纪 携带版	■NBGI ■2006年8月3日发售 ■4800日元	25万5493套
14 NDS	马里奥篮球3对3	■Nintendo ■2006年7月27日发售 ■4800日元	31万8871套
13 GBA	Mother3	■Nintendo ■2006年4月20日发售 ■4800日元	36万 964套
12 NDS	马里奥赛车DS	■Nintendo ■2005年12月8日发售 ■4800日元	36万4641套
11 NDS	口袋妖怪突击队	■Nintendo ■2006年3月23日发售 ■4800日元	43万4283套

排名	游戏	销量
10 NDS	宠物蛋的小店 请多关照 ■NBGI ■2006年7月27日发售 ■4800日元	51万9127套
9 NDS	会说话的菜谱DS ■Nintendo ■2006年7月20日发售 ■3800日元	52万3268套
8 NDS	成人英语锻炼DS ■Nintendo ■2006年1月26日发售 ■3800日元	68万6212套
7 NDS	最终幻想III ■Sqaure Enix ■2006年8月24日发售 ■5800日元	77万1925套
6 NDS	俄罗斯方块DS ■Nintendo ■2006年4月27日发售 ■3800日元	85万1294套
5 NDS	欢迎来到动物之森 ■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■4800日元	89万1674套
4 NDS	成人脑力锻炼DS ■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■4800日元	91万9443套



NDS **最终幻想III** 7位

FC时代的名作在经过全面3D化后登陆NDS平台，虽然游戏在追加要素方面做得并不到位，但优秀的画面和重新调整的平衡性依然让它得到了玩家们的鼎力支持。游戏在发售后很长一段时间内都出现了供不应求的现象，连SE自己都没有料到它竟然会如此受欢迎。据悉游戏的出货量已经突破了100万大关，必将成为一款长卖的RPG作品。

5位 **欢迎来到动物之森** NDS



《动物之森》在家用机上顶多只能算一部卖得不错的创意之作，但转战NDS平台后却获得了惊人的销售成绩。一方面，掌机的便携性非常适合《动物之森》这种可以随时随地拿出来一玩的游戏；另一方面，NDS便捷的网络功能也让玩家间的交流变得异常简单。



NDS **进一步成人脑力锻炼DS** 3位

真的很难预料这股"脑白金"的风潮到底要盛行到什么时候。任氏"脑白金"的流行不仅让NDS主机永远处于一种供不应求的状态之下，还令"补脑运动"成为了日本的一种社会现象。一时间，许多公司纷纷推出了效仿之作，但在销量上却和任天堂的作品相差了不只十万八千里。品牌效应就是这么奇妙。

2位 口袋妖怪 钻石·珍珠 NDS



怪物级作品"《口袋妖怪》系列"的最新作《钻石·珍珠》终于在9月底与玩家们见面了。虽然它没有像某些极端分子所期望的那样给PSP彻底盖上棺材板，不过首周近160万的销量已足以令对手们望其项背。接下来，我们只需乖乖地坐在沙发上静静看着它最终能走多远就可以了。

NDS 新超级马里奥兄弟 1位



虽然关于马里奥的游戏作品层出不穷，但玩家们似乎永远都不会对这位可爱的大叔产生厌倦。这款《新超级马里奥兄弟》没有给它的前辈们丢脸，精美的3D画面和精心设计的关卡都让玩家们为其深深感动。据说许多原本已经放弃游戏的玩家最后都忍不住重新折服于它的魅力之下，游戏最终销量突破400万大关应该也只是时间问题吧！

排名	游戏	销量
3 NDS	进一步成人脑力锻炼DS ■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■2800日元	157万 965套
2 NDS	口袋妖怪 钻石·珍珠 ■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■4800日元	158万6360套
1 NDS	新超级马里奥兄弟 ■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■4800日元	315万 716套

TOP100综合分析

下面我们分别从TOP100中各厂商所占的款数、各机种所占的款数和各类型所占的款数来分析2006年度上半期日本掌机软件的销售情况。

厂商

排名	厂商名	款数
1位	任天堂	31款
2位	NBGI	16款
3位	SCEJ	7款
4位	SEGA	6款
5位	Capcom Konami Pokemon	5款

任天堂在掌机市场的老大地位无可撼动，在销量排名100位的游戏中，由任天堂发售的游戏就占了31款，比例达到了近1/3。Namco和Bandai统合经营之后，迸发出了应有的实力，在榜中也占据了1 6 个名额。虽然Square Enix发售的几款掌机游戏都卖得还算不错，但由于在作品数量上并不多，所以未能挤进前5位。

机种



NDS主机在日本的走红是毋庸置疑的，其面向多重年龄层的软件阵容可谓无懈可击，其中更是有数款软件在累计销量上突破了300万。相对而言，PSP方面就显得比较窘迫了，虽然在众多第三方厂商的支持下，PSP软件也在TOP100中占了31款，但在软件的绝对销售数字上却完全无法与NDS相比。GBA虽然已近末期，但依然有7款作品挤入了榜中。

游戏类型

在TOP100中，最易上手的动作游戏占了38款，而同样有着很多玩家支持的RPG类则占了16款。值得注意的是，TOP100中有32款是ETC类的游戏，这与NDS在日本的大行其道是密不可分的。NDS上一些教育系、实用系软件的大热卖导致了同类软件的不断推出，而玩家们对它们的支持态度也非常热烈。



掌机情报站
POCKET GAME NEWS STATION

硬件 HARDWARE　PSP上将可以玩PS3游戏，官方PS模拟器测试列表公布！

Sony曾经在PS3公布之初透露，PSP具备一些与PS3联动的功能，也可以被当做PS3的特殊手柄来使用。然而还不止这些，SCE掌管PS3和PSP开发大权的高级副总裁川西泉近日对媒体透露说，玩家甚至可以使用PSP通过互联网来玩PS3的游戏。

川西泉对记者说，在PS3发售的初期，PSP将依靠特殊设计的连接装置与PS3实现互动。而PS3在发售后，Sony计划通过互联网来进一步拓展PSP与PS3的互动功能。他还对记者透露，这种互动将不仅仅局限于单纯的视频或多媒体传输，在不久的将来，玩家甚至可以通过远程无线连接，在PSP上享受PS3游戏的乐趣。

川西泉在采访中没有透露PSP和PS3互动的具体细节，不过我们可以暂时把它想象成一种远程操作的功能。川西泉还表示，对于PSP与PS3联动的拓展，他已经有了不少设计方案，其中也包括通过PSP来模拟PS3输出的16：9高清晰画面的设想。

官方PS模拟器首批支持游戏列表
·生化危机1 导演剪辑版
·KONAMI MSX经典合集Vol.1
·KONAMI MSX经典合集Vol.2
·徐徐大作战
·精灵的黄昏
·Jumping Flash
·大众高尔夫2
·爆破专家
·铁拳2
·钻子先生

除此之外，川西泉还对记者确认说，只有60GB版的PS3主机才能对应与PSP的互动功能，原因是20GB版的PS3没有内建Wi-Fi无线传输适配器。但他没有透露20GB版PS3是否可以通过安装外接的Wi-Fi适配器或无线路由器来实现与PSP的联动，相信只有在实际拿到20GB版PS3主机时才能实际验证。





另外有关PSP主机上的官方PS模拟器最近又有新情报公布，放出的模拟器支持列表中有不少令人怀念的佳作，到时这些游戏都可以通过网络付费下载。

事件 EVENT　2007年德国游戏展日期确定，首届亚洲游戏展将在新加坡召开



目前欧洲规模最大、专业性最强的综合性游戏展会——德国莱比锡游戏展的主办方近日公开了下一届德国游戏展的举办日期以及部分详细情报，同时还透露，主办方有意在亚洲举办一场大规模的展会活动。

据主办方透露，下届德国游戏展计划于2007年8月22日至8月26日在莱比锡召开，预计将有来自17个国家的总数超过18万人的参观者到展会现场参观，普通参观者和业内人士的总数有望再创历史新高。

此外，主办方还计划与合作伙伴一起举办首届亚洲游戏展，举办地点目前定为新加坡的国际会议展览中心。预计将有超过200家的公司和厂商参加此次亚洲游戏展，展会总面积将达到25000平方米，届时将有超过10万名以上的参观者到场，其中包括5000名业内专业人士。据悉，首届亚洲游戏展计划在9月7日到9月9日期间召开。

事件 EVENT

Sony财季利润狂跌94%，SCE的贫弱成为电子巨人目前面临最大的挑战

SONY

就在任天堂发布季度财政报告后，Sony集团也随即公开了公司第二财政季度(截止到2006年9月30日)的收入情况报告。正如许多投资分析专家之前所预料的一样，Sony第二财政季度的收入状况可以说与其家电产业巨人的形象完全不符。

根据报告显示，Sony集团二季度利润总额只有17亿日元(约合1436万美元)，比去年同期的285亿日元(约合2亿4千万美元)猛降了近94个百分点。然而与利润严重下滑相反，集团财政收入的总额却比去年同期提高了8个百分点，达到了18500亿日元(约合156亿美元)。

收入上升但利润下降的主要原因都要归咎于笔记本电脑电池问题及电子娱乐部门SCE的巨额亏损。PS3的延期和出货量减半，再加上PS2和PSP在全球销量的整体下滑以及PS2游戏软件收入的锐减，SCE第二财政季度亏损了435亿日元(约合3亿6千7百万美元)。Sony首席财务总监Nobuyuki Oneda近日在公司的高层会议上也表示，电子娱乐部门SCE的贫弱表现是集团目前面临的最大挑战。另外，Oneda在报告中还指出，第二财季PSP游戏的销量有所提高，达到了1290万套。PSP主机的出货量达到了389万台，比去年同期有所提高，但硬件和软件的整体销售情况却并不理想，销售额也出现了大面积滑坡。目前SCE已经开始进行整改，首先着手改革计划的SCEK(SCE韩国分公司)表示将会以营业和管理部为中心进行30%的裁员。



财政报告的最后，Sony也对2006财年的收入状况进行了预估，预计集团全财年的收入总和将达到82300亿日元(约合690亿美元)，净利润将达到800亿日元(约合6亿7千4百万美元)，比7月份公司预期的1300亿日元下降了38个百分点。

硬件 HARDWARE

新时代制作人及革新者奖颁发，小岛秀夫、水口哲也榜上有名

近日，旨在表彰全球游戏、动画、电影等数字娱乐产业最具创造性和革新性的开发和制作人员的第一届“新媒体制作人及革新者(New Media Producers and Innovators)”奖项在美国揭晓。在首届评选中，全球游戏业共有9名开发者被获此殊荣。

美国方面获奖的是PC平台著名游戏作品《模拟人生》系列的开发者威尔·莱特，日本方面获得该奖项的是Q Entertainment的水口哲也和Konami传奇游戏制作人小岛秀夫。另外，负责兼修NDS游戏“《成人脑力锻炼》系列”的东北大学未来科学技术共同研究中心的川岛隆太教授也获得了该表彰。



Q Entertainment著名制作人水口哲也在得知获奖消息后表示，对于评委会能够给予自己的作品及工作如此高的评价感到非常高兴，对能够获得如此殊荣也表示十分荣幸，并表示今后也将在电子娱乐的道路上不断推陈出新。

水口哲也原就职于世嘉，“《世嘉拉力》系列”正是出自他的手下。离开世嘉后，水口哲也组建了Q Entertainment公司。水口哲也的游戏以创意著称，近几年在掌机上推出了数款以音乐为主题的独特游戏，为游戏业界带来了很多新鲜理念。

传奇游戏制作人小岛秀夫于1986年加入Konami公司，开创了以潜入作战为主题的“《潜龙谍影》系列”，系列在掌机上的最新作《潜龙谍影 掌上行动》也是近期非常受关注的PSP游戏之一。小岛秀夫本人凭借“《潜龙谍影》系列”的成功迅速成为了游戏产业炙手可热的知名游戏设计师，在全球也有着无数忠实的玩家和支持者。

软件 回顾20年风雨历程，《恶魔城 废墟肖像》豪华预约特典公开

NDS平台的“《恶魔城》系列”最新作《恶魔城 废墟肖像》(Castlevania: Portrait of Ruin)已经发售在即，为了纪念“《恶魔城》系列”诞生20周年，同时也是为了促进新作的销售，Konami近日宣布将推出一套豪华预约特典，来回报忠实的玩家对系列多年来的支持。

Konami官方表示，凡是在GameStop、EB Games和GameCrazy三家零售店预定美版《恶魔城 废墟肖像》的玩家，都将免费得到一套豪华的预约特典(目前还不清楚游戏日版是否也将推出同样的预约特典)，该特典的内容之丰富，形式之华丽，不要说《恶魔城》的忠实支持者，恐怕就是普通玩家也会心动。

预约特典采用了全黑色外包装盒，以红色蜡制印章封口，整体外观弥漫着中世纪的古朴风格以及恶魔城的诡异气氛。其中的重头戏是一本48页全彩精美画册，收录了“《恶魔城》系列”20年来历代作品的精美插画。此外，还包括一张收录系列经典原声音乐的CD和一张记录着《恶魔城》世界历代重要事件及登场主人公简介的大幅海报，这几样东西可以说是所有喜欢“《恶魔城》系列”的玩家都梦寐以求的。不仅如此，该预约特典还将同时赠送一根特制可伸缩的带有《恶魔城》标志的NDS触控笔和一个《恶魔城》主题的NDS卡片收藏盒。

《恶魔城 废墟肖像》是该系列继《苍月的十字架》后登陆NDS平台后的第二部作品。与前作不同的是，本作引入了双人配合作战的理念。玩家在游戏中可以随时在力量型的乔纳桑和魔法型的夏洛特之间自由切换，既增加了游戏性，也提升了游戏的战略性，因此自公布之初就受到了玩家的广泛关注。



事件 任天堂净利润上涨50%，NDS预计出货量增长至2000万台

任天堂近日公开了公司2006财年上半年(截止到9月30日)的财政收入报告。报告显示，任天堂6个月的净利润额达到了543亿日元(约合4亿6千万美元)，比去年同期上涨了近50%。受财政收入上涨的影响，任天堂还将NDS系列主机的预计出货量提高到2000万台。

根据这份报告显示，任天堂上半财年的收入总和为2988亿日元(约合25亿美元)，比去年同期增长70%以上。任天堂官方在报告中，把财政收入的增长归功于NDS系列掌机在全球范围内的热卖，NDS系列主机仅今年上半年的销量就达到了1090万台，而去年这个时候NDS在全球的累计销量却只有357万台。另外，日元的汇率下跌使得任天堂的海外投资收益增长也是整体收入上升的原因之一。

也正是因为利润大幅上升的积极影响，任天堂决定把下半财年NDS系列掌机的预计出货量由原先的1700万台提高到2000万台。同时，NDS游戏软件的预计销量也由原来的750万份增长到820万份。而对于新一代主机Wii，任天堂官方在报告中依然把2006财年内的预计出货量定为600万台，软件的出货量定在1700万份。



任天堂官方表示，公司目前不会对全年财政收入预估进行调整，2006年的预计财政收入依然为7400亿日元(约合62亿美元)，预计净利润为1000亿日元(约合8亿4千万美元)。

事件 Sony称力生倒闭纯属"咎由自取"，力生指责Sony高层"贼喊捉贼"

SONY

前不久，总部设在中国香港的网上游戏零售商力生公司宣布停止所有网上订购业务，公司随后在媒体面前指责与Sony的诉讼是导致公司被迫关闭的主要原因。而Sony官方也不甘示弱，指责力生的做法是对玩家利益的侵犯，其下场纯属咎由自取，同时还强调Sony将竭尽全力阻止类似的"灰色进口"事件再度发生。

事情的起因是由香港力生公司向欧洲和英国出口日版PSP所引发的，尽管力生公司强调所有这些出口到欧洲的PSP全部都配备了标准100V–240V的直流电源适配器，完全符合欧洲的相关产品质量标准。然而由于在实际开庭审理过程中，力生公司的合法代表并没有能够及时出庭，因此英国法院依照欧洲的相关法案判定力生公司败诉。力生公司很快被判决停止接受所有定单并退回一切已经接到的定单，购物网站也被勒令关闭，网上订购业务被全面终止。

力生公司随后对新闻媒体透露说，即便是SCEE的高层管理者，也曾经通过力生的购物网站购买过进口的日版PSP主机和游戏软件，而时间就在日版官方发售日后的两天。力生公司甚至还对媒体公开了这些SCEE高级员工的姓名，并暗示Sony的管理者已经率先违背了自己制定的规则。而对此，Sony方面也毫不客气地立刻对此作出了反应，SCE的一位官方发言人表示："有关SCEE员工通过力生网站购买PSP的事情还有待进一步调查，但我们对一家正规的企业如此违背职业道德，公开透露客户个人信息的行为也表示极为震惊，这无疑是与最基本的消费者权益保护条款相违背的。"



数款PSP游戏试完关卡提供下载

近日，SCE放出了数款PSP游戏的试完下载。这些作品包括《圣女贞德》、《捉猴啦 比波猴赛车》、《乐克乐克》万圣节特别关卡、《摩托GP》以及前段时间已经发售的《山脊赛车2 携带版》。想要下载这些试玩关卡，玩家可以直接登录这些游戏的官方网站下载，想要运行这些试玩版，往往都需要将PSP升级到最新固件版本才能运行。







另外，SCEJ还于10月的28、29两日在日本东京秋叶原UDX大楼2层广场举办的"2006 年秋叶原娱乐祭"上推出了《乐克乐克》万圣节特别关卡现场下载活动。特别关卡以万圣节为主题制作，采用红黑两色搭配，诡异的背景音乐加上四处可见的墓碑、十字架和万圣节代表标识"南瓜头"，使整个关卡呈现出鬼气森森却逗趣可爱的独特风格。

粉红色限定版PSP套装发布

近日，随着粉红色PSP的发售，限定版PSP套装也在日前公布。这款由SCEE官方推出的粉红色限定版套装售价159.99美元，包括豪华版PSP主机一台、耳机线控一副、挂绳一个、收藏包一个以及32MB记忆棒一条。除了这些PSP必备硬件周边外，这款限定版套装还将附送一张UMD光盘，内容为刚刚和Sony签约的美国偶像派女歌星Pink的演唱会录像以及独家专访等视频资料。SCEE官方发言人Stephane Hareau对记者表示，粉红色PSP的发售不仅仅意味着一款新颜色的PSP上市，与Pink的合作还将有助于PSP业务的拓展。这款套装仅对应欧洲市场，SCEJ在日本只发售了粉红色PSP主机，暂时还并不打算推出类似的限定版套装。



三款新色彩PSP主机年内上市

SCE于11月1日发表，将推出3种日版新色彩PSP主机。这三款新色彩分别是粉红色(PSP–1000 PK)、银色(PSP–1000 SV)和金属蓝色（PSP–1000 MB），三款主机的发售日分别是2006年11月22日、12月14日和12月21日，售价均为20970日元。另外这三款新色彩主机都曾在今年的东京电玩展中展出，获得很多玩家的关注。



日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间 2006 年 10 月 16 日～2006 年 10 月 22 日

软件部分

排名	游戏	周间销量	累计销量
1 NDS	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール Nintendo / RPG / 2006 年 9 月 28 日发售 / 4800 日元	23万1627套	254万2958套
2 NDS	激斗！自制机器人 激斗！カスタムロボ Nintendo / A·RPG / 2006 年 10 月 19 日发售 / 4800 日	3万9176套	3万9176套
3 GBA	最终幻想V Advance ファイナルファンタジーV アドバンス Square Enix / RPG / 2006 年 10 月 12 日发售 / 4800 日元	3万2976套	18万 146套
4 NDS	新超级马里奥兄弟 ニュー・スーパーマリオブラザーズ Nintendo / ACT / 2006 年 5 月 25 日发售 / 4800 日元	3万 564套	325万8873套
5 NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング Nintendo / ETC / 2005 年 12 月 29 日发售 / 2800 日元	2万2631套	334万1410套
6 NDS	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS Rocket Company / ETC / 2006 年 9 月 28 日发售 / 3800 日元	2万2301套	17万9328套
7 NDS	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 Nintendo / AVG / 2005 年 11 月 23 日发售 / 4800 日元	1万5457套	329万1399套
8 NDS	最终幻想III ファイナルファンタジーIII Square Enix / RPG / 2006 年 8 月 24 日发售 / 5800 日元	1万1064套	82万7685套
9 PSP	高达 沙场混战 ガンダム バトルロワイヤル NBGI / ACT / 2006 年 10 月 5 日发售 / 4800 日元	9996套	8万5014套
10 NDS	成人英语锻炼DS 学英语 英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け Nintendo / ETC / 2006 年 1 月 26 日发售 / 3800 日元	9569套	137万7920套

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	14万3155台	533万3857台	533万3857台
PSP	2万2269台	153万2315台	409万8120台
GBASP	2214台	25万6351台	589万3282台
GBM	1543台	14万1671台	53万6516台
NDS	604台	132万6115台	642万8396台

《口袋妖怪 钻石·珍珠》的销量持续稳步上升中，虽然游戏被判明有BUG存在，并且官方网站上也对此进行了致歉，不过这似乎并不影响其超快的普及速度。《激斗！自制机器人》首次登陆NDS平台，首周销量在4万套左右，消化率则在60%以上。GBA的《最终幻想V Advance》再次遭遇了NDS版《最终幻想III》发售时的严重缺货问题，看来最近Square Enix对自己旗下品牌的影响力真是估计不足啊。

GOLDEN EYES



栏目主持 雷伊

POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

这一次点评的游戏不少。主推之作为PSP上的《皇牌空战X 诡影苍穹》和《横行霸道 罪都故事》，这两款人气系列的续作都有着不亚于家用机版的优秀表现。比较令人失望的是NDS的《风雨传说》和《WE DS》，虽然它们也属名门之后，但在制作水准上却实在让人不敢恭维。

POCKETGAMES

荣誉勋章 英雄

Medal of Honor: Heroes

UMD■EA Games■FPS■2006年10月20日■1～8人■无对应周边■128KB



PSP

画面
音效
系统



软饼子

本作的操作手感中规中矩，游戏画面属于中等水准，游戏过程中不时有丢帧的情况发生。本作最大问题恐怕便是缺乏家用机版那种紧张逼真的战场气氛，毕竟战争游戏讲究的就是一个临场感。关卡设计过于单调庸俗，各小关只有为数不多的几个作战任务，玩久了就感觉很腻味。可以直接上官方服务器的多人模式却出人意料地出彩，相信玩过的朋友都有同感。

推荐



米都

作为一款跨平台FPS大作的掌机版，本作的素质相当优秀。游戏在操作上采用了PSP标准FPS操作模式，熟悉后感觉还是非常舒服的，而且游戏并没有因为键位的减少而将动作也同样减少，使用医药包、重机枪以及拳打脚踢等各种动作都被合理地安排在PSP为数不多的几个按键上。游戏画面绝对没得说，支持登录EA服务器与全球玩家一同联机更令人兴奋。

推荐



LIKY

虽然以PSP的机能再现一些真实的场景有些吃力，但我们看到的画面还是令人满意的，游戏的各种音乐音效也真实地烘托出了战争的气氛，将玩家置身于那个战火纷飞的年代。操作方面也沿袭了PSP上FPS游戏的标准方式，上手不难。游戏最令人称道的无疑是上网联机的部分，最多32人的大混战相当有意思，最重要的是联机速度很流畅。

忍道 焰

忍道 焔

UMD■Spike/Acquire■ACT■2006年10月26日■1～4人■无对应周边■128KB



PSP

画面
音效
系统



皎月

本作明显在很大程度上受到了"《天诛》系列"的影响。十字键和滑杆分别对应道具和移动的操作比较体贴玩家，而最主要的"潜入"和"忍杀"两大要素均得到良好体现，关卡的数量和类型也极为丰富。但比起前辈来，《焰》在关卡设计上稍显简陋，并且很多关卡之间重复度很高，玩久了难免滋生倦意。此外，游戏中穿透屋顶的BUG也有些让人哭笑不得。



马修

Acquire的忍者系列登陆掌机，玩起来感觉很多地方都有《天诛》的影子，作为真实表现忍者活动的游戏，本作在潜入暗杀方面的表现也让人满意，可以扮演忍者以外的职业也是本作的一大特色。不过游戏的画面感觉太简单，音乐也表现平平，关卡设定有些地方有重复感。在年末PSP游戏阵营中，本作只能算是平庸之作。



雷伊

在PS2上颇受好评的"《忍道》系列"终于登陆了PSP平台。游戏中可以使用的角色多达30名以上，关卡数量虽多但重复度颇高。游戏的每一个小关都设计得比较短小，非常适合掌机可以随时随地拿出来一玩的特性。本作的游戏画面比较简陋，而且在操作感上也略微显得有些生硬。另外，在视点方面也有待进一步加强。

皇牌空战X 诡影苍穹

ACE COMBAT X Skies of Deception

UMD■NBGI■STG■2006年10月26日■1～4人■无对应周边■256KB



PSP

画面
音效
系统



米格

PS家族主机上最火爆的模拟空战游戏终于登陆PSP了。本作依旧采用独立的故事背景，继承了系列一贯的特色，世界观庞大，作为一部战争小说来品位也不为过。游戏画面自然是没得说，不论真实机体还是原创机体，都雕琢得非常精细。不过由于掌机机能的限制，画面还是显得有些虚。本作在系统上做出很大改良，改机、战略人工智能选关，大大增强了反复游戏的乐趣。推荐

8



软饼干

Namco没有辜负广大“皇牌众”们的期望，游戏画面和背景音效相当棒，绝对发挥出了PSP该有的机能水准。本作操作手感方面也并没有因为PSP的键位变化而变的别扭，相信系列FANS很快就能够上手。本人感觉PSP的滑杆太硬了，在为了做出某些高难度动作而死死按住滑杆的话，拇指会很不舒服。游戏流程太短是最大的遗憾，只给8分也正是这个原因。

8



LIKY

游戏整体素质不俗，无论画面、音乐都属上乘，系统完成度也很高，操作方面也比较容易上手。操纵着众多的先进战机着实让人满足感十足，而本作新加入的零件买卖强化系统无疑令玩家的投入度大增。游戏难度不低，而且有着过关评价的设定，所以挑战性极高，增加了游戏的耐玩度。值得一提的是联机对战模式非常有趣，不仅模式丰富，对战也激烈。

8

横行霸道 罪都故事

Grand Theft Auto:Vice City Stories

UMD■Rockstar■ACT■2006年10月31日■1～6人■无对应周边■768KB



PSP

画面
音效
系统



软饼干

GTA迷们期待已久的神作终于登场了，整体画面效果可以媲美PS2版的《罪恶都市》。游戏系统吸取了PS2版《圣安德里亚斯》的成功元素，比如主角学会了游泳；新的格斗招式；房产争夺取代了抢地盘；车辆高速行驶时体现出来的微微颤抖的速度感。这些或大或小的变化均体现出了制作者的诚意。不过在本作中依旧没有主角成长系统，不能不说是个遗憾。推荐

9



马修

这款PSP年末大作真可谓诚意十足，诸多细节都可以看出厂商的用心所在。游戏将80年代美国风情完好再现，以抢建筑代替以前的抢地盘也称得上本作的一大进步！系列一贯的电台嚣张广播、连篇的粗话也依旧让玩家切身去体会美国底层文化。游戏的音乐也不乏让人过耳不忘的曲目。如果一定说不足，那就是个别任务难度有些过高。推荐

9



米格

作为欧美销量最高的PSP游戏续作，本作发生在旧作故事的两年前，场景的制作以及游戏画面效果都得到大大的提高，尤其在系统上作了较大的修改，细节上的变动，使游戏更加合理、丰富、真实，新加入了游泳要素，让你再也不会为“失”(失足)沉大海而苦恼。游戏中电台的设定更加恶搞，外语好的玩家不妨仔细听听，一定会让你笑掉大牙。推荐

9

风雨传说

テイルズ オブ ザ テンペスト

卡片(512M)■Namco Bandai Games■RPG■2006年10月26日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

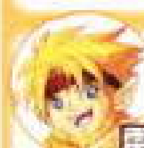
画面
音效
系统



蓝调

作为“传说系列”的正统续作，本作的表现实在是让人失望。抛弃了传统2D片头的作法实在是不明智，全3D的游戏画面也是多边形泛滥。战斗系统的简化让人难以接受，呆板的三线战斗系统让战斗时的爽快感荡然无存，同伴的AI之低更是让人哭笑不得。过短的流程，突兀的剧情让人怀疑剧本的完整性。不过，独有联机模式能让玩家感觉到一丝新意。

6



雷伊

“《传说》系列”第一次登陆NDS平台，但品质却实在不怎么样。游戏的流程非常短，三线的战斗系统表面上看起来比较具有战略性，但实际上却十分简陋，最多3人同时作战的设定也显得有些不够热闹。3D的画面虽然说不上太差，但如果做成2D的话相信会更舒服一些。延期了这么久的作品都还做成这样，真难想像如果它按时在今年春季发售的话还会差到什么地步。

6



残月

“《传说》系列”以往的作品里虽偶有败笔，却还没有一作像《风雨传说》毁得这么彻底的。很难想象这是《传说》的正统续作，也很难想象经过数次延期的游戏竟可以做成这样。虽说铁杆们都很厚道，但也不是这种宰法吧？超短的流程，拙劣的打击感，“笨”到令人抓狂的AI，让人打完之后没有任何回味的欲望，这实在不是《传说》应有的素质。

6

魔法老师涅吉 超 麻帆良大战

ネギま！？ 超 麻帆良大战

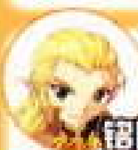
卡带(512M)■MMV/■AVG■2006年10月26日■1人■无对应周边■自带记忆功能



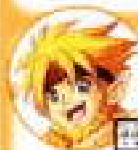
画面 音效 系统



整体借鉴了《樱大战》的本作作为一款动漫改编游戏素质还算不错，涅吉率领庞大的后宫团为玩家演绎了一场眼花缭乱的COSPLAY秀。战斗部分的连击和必杀演出非常华丽，而AVG部分的原创剧情薄弱却依然是这类游戏的通病，好在其间穿插了关系到COS服装获得的各种委托，分散了玩家注意力的同时也强化了收集要素。



游戏在原作动漫的基础上进行了原创，让玩家能操纵熟悉的角色来体验全新的冒险。AVG+SLG配合的游戏方式也很有新意，通过点击触控屏来和学生交流，提升好感的感觉十分不错。收集各种各样的COSPLAY服装是本作的最大乐趣。这些服装可让角色在战斗中更换，看着角色穿着你所收集来的女仆装、护士装等进行战斗可是很有成就感的啊。



根据人气动漫作品《魔法老师》改编的最新游戏，内容上主要分为剧情部分和战斗部分。剧情上采用了在大阪发生的原创剧情，保持了原作的热闹气氛；战斗上借鉴了去年PS2上的那款《Namco×Capcom》，打起来颇有些爽快感。游戏的特色还在于种类繁多的COSPLAY服装上，根据服装的不同，能够使用的攻击方式也不尽相同。

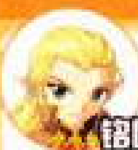
星之卡比 多罗奇团前来拜访

星のカービィ 参上！ドロッチェ団

卡片(512M)■Nintendo■ACT■2006年11月2日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能



画面 音效 系统



本作一改NDS前作完全用触控笔操作的游戏方式，在游戏类型上又回归成了动作过关类游戏。游戏的操作手感流畅，种类丰富的变身能力让人用起来十分爽快。收集关卡中宝箱是游戏中的一大特色，不过宝箱的隐藏地点相比前几作略显简单。和盗贼团争夺大宝箱是个比较有意思的，抢先在敌人前面抢到宝箱，并突破重重包围的感觉十分好。



游戏中卡比的造型依然清新可爱，不过画面的表现力稍有些不足。本作的难度较前几作都低，新玩家也能轻松上手。新增加的3个变身能力也各有特点，趣味多多，而且本作中对原来的变身能力也做了加强刻画。取消了前作只能使用触控笔玩的设定后使游戏的操作性大大上升。本作绝对是近期游戏中最能让人轻松享受游戏乐趣的一款作品。

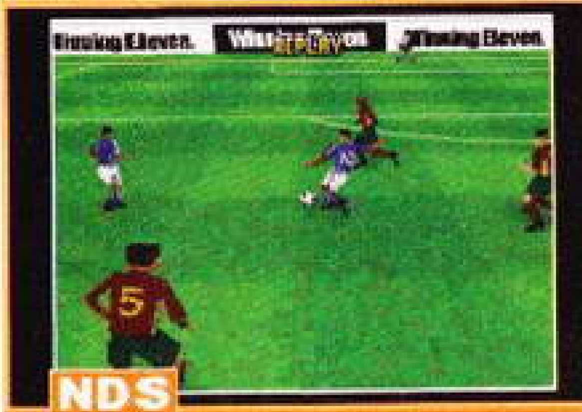


看游戏的画面和音乐表现，说它是GBA上的游戏也没人反对，实际上连系统也没有什么太大变化，算是中规中矩的续作，不会给人太大惊喜，也不会让人失望。卡比新加入的几个能力也算比较有趣，打起来比较爽快。游戏的难度较低，而且收集要素也没有特别变态的要求，所以玩起来会非常顺畅，但是爆机后也不会给人留下什么深刻印象。

世界足球 胜利十一人DS

ワールドサッカーウイニングイレブンDS

卡片(512M)■Konami■SPG■2006年11月2日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



画面 音效 系统



本作很早就已经公布，等WE迷真正盼到这款游戏时又要为它取消了自超任版以来的真人解说而感到不爽。不过下屏雷达以人物周围的圆环表示体力这点倒是非常体贴。游戏画面虽然很粗糙，但系列一向连贯的动作还是得以保留，跳动感和各足球选手的标志性的手势方面表现的也都不错。下屏触控操作有些多余，总的来说这是一部与其他机种的方向性不同的作品。



之前颇令人期待的作品，但实际表现令人失望。虽然对画面不抱太大希望，但实际看到还是吓了一跳，球员拉到近处看全都是方头方脑的马赛克，NDS的3D机能还不至于差到如此吧。比赛中没有一句实况解说，这一点连GBA版都不如了。游戏的引擎基本是以PS版为蓝本制作，实在有点过时。比较有意思的转扭蛋获取球员的方式，给人一丝新鲜感。



在NDS平台上推出"《实况》系列"的游戏，想玩的玩家应该不会对本作的画面有多大的要求，比较严重的马赛克实在无法让人单从外表分辨持球队员是谁。而最让人郁闷的便是没有现场解说，观众的加油声也比较嘈杂。操作很原始，缺乏家用版中那些复杂花哨的动作。前锋攻击能力显得过于强大，随便一脚射门就几乎能将球打进，这对门将来说也是无可奈何的事。

口袋妖怪 钻石·珍珠

◆Nintendo/Game Freak◆RPG◆2006年9月28日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆1Gb◆4800日元

◆对应Wi-Fi网络连接◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 26 游戏时间：100小时以上 文 马修



《钻石·珍珠》作为系列的掌机版的正统续作，在各方面的进化都是毋庸质疑的，接下来，马修就来为大家小小地评述一下这款四度进化的怪物级作品。《钻石·珍珠》博大精深，寥寥数语实在难以尽数评论，我也只能择其一二做简单点评，希望能让各位口袋玩友产生共鸣，并给准备玩的朋友们提供一个大致的参考。

新妖怪——风格各异

就《口袋妖怪》目前的发展来说，是否有大量的全新精灵在新的地区登场，已经完全可以作为一款新的《口袋妖怪》是否是正统作品的一个重要标志，否则，即使画面进化得华丽如《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》也不过算是GBA版的一个加强版。而从《宝石》版开始，新登场妖怪的又因风格与从前的两作完全不同而备受争议，本作的新妖怪无疑又有别于从前的各个版本。比如两只分别掌管着时间和空间的神兽，就十分让人不敢恭维，如果说《红·绿》、《金·银》的风格是可爱，《宝石》的风格是威猛，那么《钻石·珍珠》给人的感觉就有点“高科技”——很多看起来像DNA改造出来的怪兽。

其实风格是一定要变的，不然时间久了谁也会腻，但风格变得如此“高科技”，无疑将使本作的精灵风格再度成为争议话题。但无论如何，创新总会是好的。当然，“《口袋妖怪》系列”依旧不会抛弃可爱这一大卖点，因此，游戏中亦不乏太阳樱花、电松鼠、玛娜菲这些小可爱，这些可爱的小东西足以让女孩子们爱不释手。



新操作——方便自然

因为对应NDS，所以本作的操作就很自然地要应用到双屏和触摸屏，说实话，以前做前线时，并没觉得本作的操作会方便到哪去，但真正玩上时才感觉到，本作的触摸屏操作实在是太方便了，可以直接用触控笔甚至用手指直接去点选项，基本上不用再去调光标指令，而且越玩越能体会到触摸屏操作的方便，加之指令全都移到下屏，战斗时的战斗画面也显得更加整洁。



还有双屏，刚开始游戏时，地图画面时游戏的下屏简直让人觉得是在充位置，但随着手表功能的增加，下屏的作用也越来越重要了：比如种果树时，看着下屏的相应功能可以很方便地了解到果树的状况；再比如寄放饲育屋时，我们可以第一时间知道有蛋孵出；到后期捕捉到处跑的妖怪，其方便就更不用说了。

任天堂在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中告诉我们：“双屏和触摸屏，是这么用的。”

系统——博大精深

本作系统上最大的变更，就是招式的特攻物攻分类不再与招式的属性匹配，这一变更为妖怪的培养及配招的影响可谓巨大，一些攻击值高的妖怪也能使用本系的物理攻击技能来享受攻击加成1.1倍的待遇，一些原本不被重视的技能也因此在本作炙手可热起来，如原本纯粹作为地图技能的攀瀑，由于本作中算作物理攻击，因此可以大量地应用到高攻击力的水系妖怪的配招中。用新的变化不断带给玩家新的探索，也正是“《口袋妖怪》系列”长久雄居销量榜首的原因之一。

而系统的一大重点——通信，在本作也由于支持Wi-Fi而大大开阔了玩家们的通信范围，当然，上网就会遭遇网络不稳定的事情，有时连续几次重复地进进出出通信房间也挺让人郁闷的。和GBA前作通信也是本作的一大创举，单方向传送以去狩猎场捕捉精灵的方式诠释，丝毫不显得突兀。

其他的如选美大赛、地下世界，也无不让人为之着迷，而每周五出现的气球口袋妖怪、早晨通往224道路山洞水潭中出现的乘龙等事件，无一不体现了厂商在游戏各个细节上的用心。

剧情、画面、音乐综述

本作的一周目剧情和以往作品基本一致，不过二周目增加的一些剧情还是很不错的，如鬼屋和豪宅的神秘关系、冰封洞穴中沉睡的圣柱王、船长女儿噩梦事件、梦游新月岛……都会给人留下深刻的印象。画面因为进化成3D，所以游戏世界的立体感非常强，当开启捕捉最终神兽宙斯王时，从神兽祭坛走上长长的天梯，更有气势非凡的感觉。“《口袋妖怪》系列”每作都不乏动听的音乐，本作亦不例外，港口城市美央市的钢琴曲、鬼屋中诡异的背景音乐等都完好地烘托出了游戏的气氛。

文 小志 编 马修

汉化讯息台



近期掌机大作来势凶猛，汉化游戏方面则表现平平，没有什么新作品发布。也许是各位学生汉化者们正在忙于准备即将到来的各种考试。本辑还是先看些汉化消息一睹为快吧。

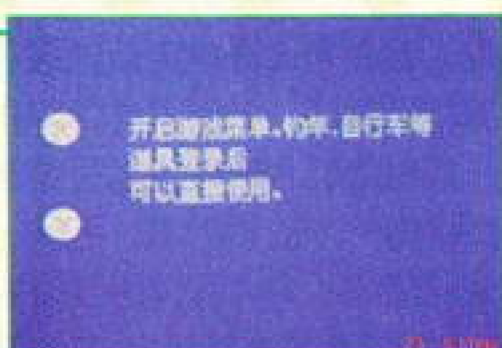
《实况足球9 无处不在》简体中文版



上辑提到的PSP游戏《实况足球9 无处不在》简体中文版于10月19日在WSI论坛(http://bbs.weshareit.net/)最后更新，目前1.0版菜单完全中文化、球员名称采用存档方式"英文化+中日韩部分中文化"、球衣完成度80%更新(因故未放出)、存档部分转会更新。

制作人员名单如下：NEOGEO64(破解)、承宇(菜单翻译，测试整合)、雨朝旭岚(字库，背景，图形文本)、凤飞翱翔(转会存档)、yrwwz(球衣)。汉化者还特别感谢了DONI、BBS.WESHAREIT.NET。

《口袋妖怪 钻石》汉化进度报告



人气十足的NDS作品《口袋妖怪 钻石》的汉化已经开始有一段时间了，目前汉化人员之一的ak47hs发来最新的汉化进度报告，从已经放出的图片和汉化人员阵容来看，这部汉化作品绝对值得我们期待。另外汉化者坦言，目前汉化工作中的惟一障碍是翻译紧缺，大家如果可以推荐翻译人员的话可以联系k47hs(QQ：363063730)。



《WE DS》汉化启动

"《WE》系列"的人气自然不可小觑，这不，除了前面提到的PSP版《WE9》的汉化外，才推出没几天的NDS版《WE DS》的汉化工作已经紧锣密鼓地打响，来自yyjoy (http://bbs.yyjoy.com/) 的消息，目前YYJoy汉化小组与完全实况论坛已经正式开始汉化本作，目前完成了几个队的名单，汉化字体美观大方，祝愿游戏的汉化可以顺利进行。



《皇牌空战X 诡影苍穹》汉化进度

PSP游戏《皇牌空战X 诡影苍穹》(美版)的汉化正式启动，本次汉化由PSPchina汉化小组和雷神汉化小组合作完成。截至笔者完稿之时，游戏的文本已经100%汉化完成。据称接下来还要进行一系列校对和内测工作，而对外发布日期初步定在11月8日，大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，想必就可以玩到本作了，详细发布情况将在下辑为大家带来。

《新纪幻想 圣魔之魂2》汉化始动

亿盟电玩(http://bbs.ememu.com)宣布汉化PSP游戏《新纪幻想 圣魔之魂2》，作为PSP上一款出色的SLG，汉化者称他上手之后欲罢不能，要玩好这款游戏就应该玩够3周目，所以游戏更有汉化的必要。汉化人员提到目前字库方面已经没什么问题，翻译工作也已经开始，如果有志参加汉化，可以联系QQ：380450648、524611441。

另外，根据亿盟电玩汉化负责人FULI特别声明，之前报道过的《战国封神传》和《EXIT2》两款游戏的汉化版属于亿盟电玩独立完成，只是在CNGBA论坛进行了广告宣传，而并非合作汉化。



文 LIKY 美编 咕噜

PSP	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル2nd
	◆Capcom◆ACT◆预定2007年2月◆日版
	◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
	◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：未定
	相关报道 Vol.45 P8 / Vol.49 P41/ Vol.51 P35



发售日确定
2007年2月22日

令无数玩家牵肠挂肚的《MHP2》终于确定发售日——2007年2月22日，想必大家所到这个消息都会兴奋不已吧，虽说距离现在还有数月的时间，但玩家们总算有了一个盼头。游戏界经常会有某某游戏延期的事件，却从来没听说有发售日提前的，真希望《MHP2》能够开这个先河(笑)。这当然是玩笑了，回到正题，这次为大家带来的新情报可不仅仅是告诉大家游戏的发售日这么简单，还有非常值得关注的内容哦，那就是有关集会所的详细情报，赶快往下看吧。

充满魅力的集会所

与前作科科特村一样，本作的波凯村也有许多为猎人提供方便的设施，其中，集会所就是专门提供猎人们聚会的场所，在这里，来自不同地方的猎人们聚集到一起，他们不光可以坐在一起开怀畅饮，还可以结伴去合力讨伐怪物。相比于科科特村的集会所，波凯村的集会所不仅面貌一新，内部也有了一些为猎人提供更多便利的设施，比如专门设置了储物箱方便猎人更换道具。



▲波凯村集会所的入口。

集会所的管理人

主持集会所各项事务的管理人，同波凯村村长一样，也是龙人族的人，是一位和善的大姐，为猎人们提供各种帮助。




▲她会为猎人解说集会所的基本知识。

接受委托的看板娘

柜台后这两位身着不同颜色衣服的少女便是集会所的看板娘，从她们这里可以接到不同的委托。没有猜错的话，从红衣MM那里领到的是低级任务，绿衣MM的是高级任务。



开怀畅饮，一醉方休

集会所内的酒桌是必不可少的，猎人们可以坐到一起开怀畅饮，经常会有人喝到摇摇晃晃、倒地不起。

集会所中的储物箱

集会所中出现了储物箱，这样一来猎人不用回到自己家里也可以方便地整理身上的道具了。





便利

齐心协力，与同伴们一起狩猎吧!

联机，无疑是"《MH》系列"最具魅力的部分，集会所就是为联机的玩家专门设置的，大家可以结伴同行，合力去讨伐强大的怪物。



贴满了任务的委托板

木板上贴满了任务委托，当有猎人想召集同伴一起讨伐怪物时便会在委托板上张贴出请求，愿意参加的猎人只要在这个委托板前选择加入便可共同去讨伐了。

讨伐小队组成

面对各种强大的怪物，只有齐心协力才能成功击败



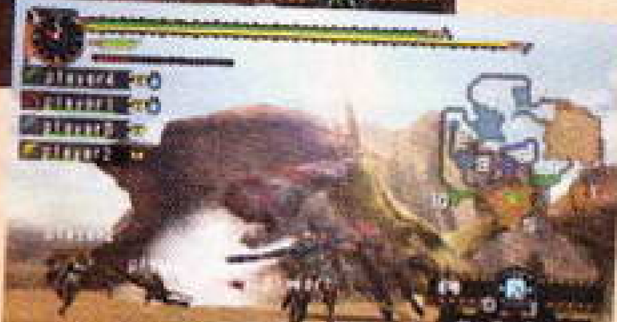
▲4 名猎人已经整装待发，即将踏上讨伐征程。



▼在雪山顶遭遇雪狮子王。



◀怒吼的黑凯龙。



▶4 人围攻大盾蟹。

关注 大幅度强化的联机方式

有过前作《MHP》联机经历的玩家一定会对多人合作屠龙的游戏方式印象深刻，不过由于《MHP》只支持点对点式（Ad-hoc）的联机模式，也就是只能面对面地在小范围内联机，让很多周围没有同好的玩家无缘体会联机的魅力，后来玩家们利用"KAI"这个第三方对战平台实现了网上联机，不过由于"KAI"的设置较为繁琐且对网卡有所要求，还是让不少玩家望而却步。而现在 Capcom 透露出《MHP2》的联机方式不仅有点对点式，还有基站模式（infrastructure），这就表示，我们不仅可以通过点对点方式面对面地在小范围内联机，还可以通过基站模式登陆游戏官方服务器进行网上联机，这样就完全不用借助"KAI"这样的第三方软件了，只要我们家里有无线路由器，或者在公共的找到免费"热点"便可，设置起来也比"KAI"要简单得多。基站模式的加入，无疑令本作的联机部分成为最具魅力的部分，可以想象，上网联机势必将会成为游戏发售后的最大热潮。现在 LIKY 只希望 Capcom 到时能够厚道一点，不要像 PS2 版《MH2》那样收取网费便好。（笑）

内容更富的工会卡片

工会卡片是猎人身分的象征，上面记载了猎人所取得的怪物讨伐成绩、称号等各种资料，相比前作的卡片，本作卡片的内容将会更丰富，记载更多的资料。玩过前作的玩家都知道，工会卡片不仅仅只是炫耀的东西，当与其他玩家交换卡片后，玩家之间便可提升友好度，友好度达到一定数值，可以从集会所的管理人那里获得特别的奖励。



▲细心的玩家可以发现，这次的工会卡片有6页的内容，相比前作多出两页来，会记载些什么呢？

高手的成长之路——单人挑战集会任务

集会所虽然主要是提供玩家联机合作的场所，但是单人挑战集会任务同样是可以的。由于集会所的任务难度比起村长级任务高上许多，所以，想成为一名猎人高手，单人挑战集会任务也是玩家必须要经历的。






▲单人挑战集会任务是成为高级猎人的必经之路。

新变化！一个人也可以进行的探宝任务

在集会所的一角我们发现了一个熟悉的身影——财宝老头，这就表示“探宝任务”也由前作继承下来了，不过本作的探宝任务发生了一些小变化哦，那就是不再限定2人参加，一个人也可以进行，这无疑是一个大好消息了。在前作因为没有机会联机、无法体验探宝任务的玩家们，这次就不会再留有遗憾了。

财宝老头

喜欢收集宝物的老头，经常向猎人寻求依赖帮忙探寻珍宝。



关于探宝任务

探宝任务不同于普通的任务，该任务中出现的道具完全不同于普通任务，猎人需要收集各种道具，然后搬回营地，在限定时间到了之后，会根据收集到的道具的价值评定点数，然后给予相应的报酬。

发现财宝老头！



▲呆在集会所一角的财宝老头。



▲一个人也可以进行探宝任务。

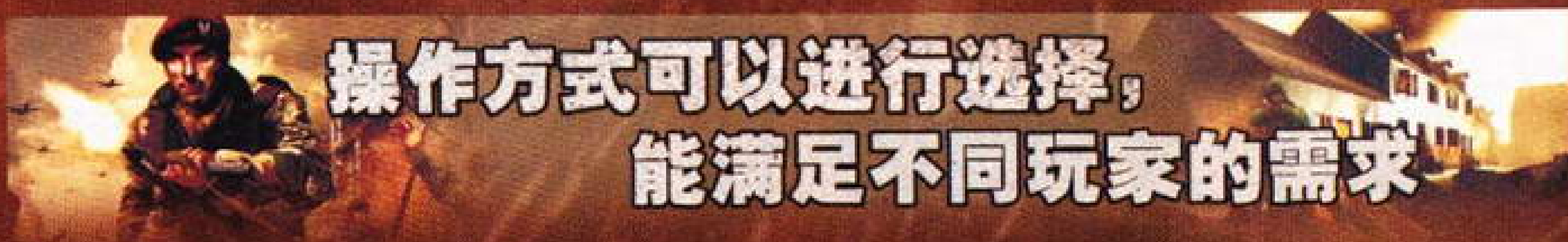
文 软饼干 美编 咕噜



二战游戏FANS的好消息，“《使命召唤》系列”首款PSP版作品即将登场！

PSP 使命召唤 胜利之路
Call of Duty: Roads to Victory
◆Activision◆FPS◆预定2007年第一季度◆美版
◆1～6人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

作为即将在次世代家用主机上登场的《使命召唤3》，在全面登陆这些家用主机的同时，制作公司也不遗余力地把战线延伸到了掌机平台上。作为首次登陆PSP平台的“《使命召唤》系列”作品，这款名为《使命召唤 胜利之路》的游戏预计将在明年年初正式推出。现在就让我们先来看一看本作与家用机版本相比有哪些不同以及有何过人之处吧。



操作方式可以进行选择，能满足不同玩家的需求

掌机平台的FPS游戏首先面临的一个挑战就是游戏操作的问题，这也是游戏制作者和玩家最头疼的事情，操作如果不顺手，那游戏的好心情就荡然无存了。所以为了能最大限度地让玩家体验FPS那流畅的战斗和逼真的临场感，本作的设计人员在改善操作方式对游戏的影响这一问题上下了不少的工夫。开发小组设计了多种方案，玩家可以根据自己的习惯来选择最适合自己的按键组合。换句话说，游戏已经为玩家提供了多套操作方式，玩家可以选择自己认为最舒适的有效组合，避免遇到自己最不顺手的操作。



人性化的设计——模糊瞄准



为了平衡在使用PSP进行游戏时在射击上可能造成的偏差，开发小组调整了射击武器的瞄准精度。与以往射击游戏要求在精确瞄准后射击的做法不同，PSP版的《使命召唤》可以在一定范围内帮助玩家进行自动瞄准，因此玩家要做的就是尽量瞄准目标，而并非是绝对的精确。而为了弥补射击精度调整对游戏难度造成的影响，开发人员有意在关卡中设计了更多的遭遇战，因此喜欢挑战的玩家不必担心游戏难度会降低。

只要是你所见过的任务种类都将在本作中出现



本作中有三个盟国的士兵供玩家选择，这也算是该系列一直以来的优良传统。根据开发小组介绍，游戏中的可选角色包括美军82空降师的步兵、加拿大第一军的狙击手以及英国空降兵的突击队员，每个角色都拥有各自不同的任务关卡和剧情路线，而不同角色所执行的任务种类也有很大区别，其中包括惊心动魄的大规模步兵战、紧张的狙击手遭遇战和空降作战等多类型作战。总之，所有在“《使命召唤》系列”中玩家所能见到的任务和战斗形式都将在PSP版的《胜利之路》中重现。

在线多人模式是FPS游戏不可或缺的部分



本作的多人联机模式支持最多6名玩家同时在线游戏，而游戏的模式也并非单一的多人对战。从官方了解到的情况，联机游戏的种类十分丰富，除了传统的对战和合作之外，还包括“死亡竞赛”、“战地抢旗”以及“高地争夺”等多种类型的游戏模式。而玩家比较关心的游戏画面的问题，制作公司也表示出了十足的信心，必将真实再现战火连天的战场味道。



在最近一段时间内，不少家用机平台的知名FPS游戏都纷纷开始逐步向PSP平台发展。前不久刚刚推出的《荣誉勋章 英雄》，想必大家都玩了，可以直接上官方服务器的多人模式已经让广大玩家尝到了甜头。除此之外的另一款战争题材大作《战火兄弟连》也同样不可忽视。在三足鼎立的时代内，到底哪款战争游戏能更胜一筹呢？我们还是拭目以待吧。

文 米格　美编 紫枫

P-kara ピーカラ

PSP专用GPS接收器、摄像头还在炒得火热，SCE就已经再一次开始了对游戏的全新探索。这款由传统卡拉OK进化而来的《P-kara》也就从此诞生了，借助PSP强劲的影音机能，采用随游戏捆绑销售的PSP专用耳麦将你带入掌上卡拉OK的新时代！





◆SCE◆MUG◆2006年12月14日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆6800日元
◆同捆PSP专用耳麦◆推荐玩家年龄：全年龄

随时随地体味卡拉OK的魅力！

PSP作为强大的掌上影音娱乐终端而受广大年轻人青睐，而《P-kara》又为PSP增添了全新的乐趣，让你不再停留在“看”与“听”的被动感观享受中，而是张开嘴巴来唱出玩自己心中的音符！凭借PSP的便携性，《P-kara》让你走到哪里就能唱到哪里，随时享受卡拉OK的乐趣，彻底摆脱K歌阴影，下次与朋友的聚会，你将会成为K歌之王！

打造全新感受的卡拉OK娱乐方式！



▲游戏非常重视与网络的联携，通过网络大大丰富了游戏的曲目。

本作中收录了20首精选卡拉OK曲目，付费会员在接入无线网络后更可以以流媒体方式在线点播超过3000首的各种曲目。当然，这些曲目也同样可以按照单曲付费的方式下载到记忆棒上。不断地在单人游戏中进行训练，还能开启隐藏的在线小游戏，提高自己排名的同时享受更多的乐趣。当然不论离线还是在线进行游戏，使用游戏同捆PSP专用耳麦让玩家体会卡拉OK最大的乐趣，这才是游戏的本意。

网络付费让你拥有一个专业的K歌媒体库！

登录So-net网站并通过PSP无线网络进入专用网站，每月只需支付800日元你就可以享受到每周追加3000首以上的新曲的特殊待遇，玩家只要连接着服务器，就可以通过流媒体方式点播任意一首曲目。另外对那些刚上市的超人气曲目，玩家只需在专门站点每曲花费100日元，就可以将它下载到记忆棒上反复欣赏了。如果玩家在游戏中表现突出、网络排名领先，还有机会获得各种纪念性游戏特典。



在线模式下，画面的右下角显示着更新历史情报，左下角交替显示着新曲目登录区以及卡拉OK生命值，让你随时掌握游戏最新的情报、每月特辑曲目和新谱、自己与别人的网络排名，这里还可以自己设定游戏的背景音乐。

◀游戏选单画面共有4种模式可以进行选择，四周则表示了游戏的最新信息和资料。

享受新时代卡拉OK带来的乐趣!

可别以为玩《P-kara》仅仅就是唱传统卡拉OK那么简单，以各种方式锻炼玩家的歌唱能力才是游戏最吸引人的亮点。传统卡拉OK只要唱歌就好，而《P-kara》将会作为你的老师，根据你的表现来评判好坏，并且在遇到玩家连续唱准歌词与音调的擅长曲目时，游戏还会故意制造文字残像和脱落特效来干扰玩家增大难度，强化玩家对歌词的记忆以及歌唱熟练度，从而起到提高玩家歌唱能力目的。



▲一旦曲目过于擅长，游戏就会"主动"为你制造困难!

仅仅以这种方式来训练显然是不够的，而大家又都希望能以愉快的心情来唱自己擅长的歌。"千里之行始于足下"，本作的"LESSON MODE"课程模式正是为大家提供了一个练歌的平台，在这个模式下，歌词的强弱和音程都可以在唱完后进行确认，反复练习后你也会成为高手!



▲实战过后看看自己的得分，是否觉得还有提高的余地呢?

上玩了课程自然要进入实战，实战模式下玩家每唱完一首曲目都会有得分。只有不断提高自己得分才能进入网络的排名竞赛。当然如果不喜欢竞争，那么轻轻松松地用耳麦唱歌也是游戏的一大乐趣所在。

附加模式让你享受音乐的乐趣!

游戏的"EXTRA"附加模式中，玩家可以玩到各种迷你游戏，比如在限定的时间内从4个选项中选出当前播放曲目的名称，连续答对后可以提高自己在网络服务器的排名位置。另外，小游戏除了可以作为单人排名赛的一种形式外，也是可以进行2人联机对战的。



▶听歌猜名应该是孩子们聚会时最常玩的一个项目了。



▲如同《太鼓之达人》一般的传统音乐小游戏也同样很有乐趣。

游戏中的另一个小游戏"韵律战斗"可以让玩家选择自己喜欢的曲目，像玩普通音乐游戏一样通过按键吻合音符得分，来提高在服务器上的排名。当排名达到一定高度后，就可以开启这个游戏中难度更大的曲目进行游戏了。


▶ 游戏附赠的PSP专用耳麦外形时尚，正适合《P-kara》的前卫风格。



T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

PSP 世界传说 光之神话
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆NBGI／Alfa System◆RPG◆预定2006年12月21日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.44 P8 / Vol.49 P36 / Vol.50 P14

这款《世界传说 光之神话》是一款外包作品，开发方为制作过超人气射击游戏"《式神之城》系列"、PS时代另类名作《跨过我的尸体》以及《高机动幻想》等脍炙人口作品的Alfa System。其实Alfa System已并非首次接手《传说》作品的开发了，之前就曾经开发过GBA上"《世界传说 换装迷宫》系列"。凭借丰富的开发经验，相信这次的《光之神话》一定不会让玩家们失望。

文 雷伊 美编 澄香

新系统 生产

"生产"是本作中的一个新系统，它整合了"《传说》系列"正统作品中的料理要素，并加入了武器、服装和道具的生成，可以说是游戏中最重要的系统之一。

在完成了委托后，玩家就有可能得到"菜单"，使用它就可以开始道具的加工、装备品的强化等生产项目了。游戏中的各种生产项目都有着相应技能的设定，这些技能又有着各自的熟练度。反复进行生产，提高技能的熟练度，就可以生产出更加珍贵的物品来；反之，如果某项技能的熟练度过低，那么即使获得了相应的菜单也无法顺利进行生产。

料理

"《传说》系列"的一个招牌系统，可以通过对原始食材进行加工来料理出具有各种效果的新食材。



服饰

将宝石作为素材来强化衣服、帽子和鞋子等等。





锻冶

对各种矿石进行加工来制作出武器强化所需的素材，利用这些素材可以强化武器和防具。



道具

不仅可以生产出回复道具，还可以制作出宝石、钥匙和一些工具。

剑与魔法的交响都市 多普伦

多普伦(ドーブルーン)是游戏中的重要城寨都市，拥有着与魔物们奋战的骑士团。都市中聚集着来自四面八方的各路好汉，他们因为各种各样的理由加入了骑士团，为自己的"命运"与魔物们展开了战斗。











奥罗拉

新的原创角色

在边境之街加瓦达(ガヴァダ)传授一种被称为"魔科学"的、消费玛娜来创作出各种物品的技术的神秘科学家。这种力量原本可以给贫瘠的加瓦达带去繁荣的机会，但实际却……

年龄：不详
性别：女性
身高：175cm
体重：56kg
CV：永岛由子





斯坦·艾尔伦

更多预计加入本作的"老面孔"

年龄：19岁
性别：男性
身高：172cm
体重：63cm
CV：关智一
登场作品：《宿命传说》





从属于多普伦工会的青年，浑身洋溢着正义感的热血汉。为了成为一名真正的骑士从农村赶到了多普伦。为人纯朴，深得同伴们的信赖。

鲁蒂・卡特雷特



年龄	18岁
性别	女性
身高	157cm
体重	46kg
CV	今井由香
登场作品	《宿命传说》



多普伦宿屋的经营者。由于曾经是一名孤儿，所以对孩子们特别关爱。虽说经营的是宿屋，但其实际性质却有些类似于救济贫困儿童的一种自发性福利设施。由于这样经营宿屋很难保证必要的收入，因此平时也兼职做财宝猎人来维持资金来源。

娜娜莉・弗莱琪

年龄	19岁
性别	女性
身高	162cm
体重	49kg
CV	川上朋子
登场作品	《宿命传说2》







在鲁蒂经营的宿屋中工作的少女。平易近人的性格让她成为了宿屋中的看板娘，多普伦的孤儿们都把她看作自己的大姐姐。非常理解鲁蒂的境遇，不辞辛劳地与她共同支撑着宿屋的经营。

吉尼亚斯・塞吉



年纪虽小，但非常擅长魔法，可以说是一名不折不扣的天才少年。在原作《仙乐传说》中是莉菲尔的弟弟。虽然实力不俗，但他毕竟还没长大，有时会显得很孩子气。和罗伊德、卡侬诺等人关系很要好。

年龄	12岁
性别	男性
身高	141cm
体重	29kg
CV	折笠爱
登场作品	《仙乐传说》





文 胧月 美编 咕噜

ドラゴン桜DS

PSP 龙樱 ドラゴン桜

◆EA◆ETC◆预定2007年3月◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐年龄：未定

《龙樱》原著是在日本讲谈社人气刊物《Morning》上连载的同名漫画，随后在2005年被改编成年度最受欢迎的日剧之一。预定登陆NDS的本作，恰到好处地运用了原著中的励志题材，作为一款教育类软件于明年春暖花开之际推出。

原著



高中生水野直美和矢野勇介为考上东京大学而努力学习着，而另一方面，律师樱木建二因为年轻时的劣迹而面临事务所倒闭的尴尬境地。在熟人的介绍下，樱木来到龙山高中，作为一名“考试专家”而成为学生的指导老师。

你需要扮演一名小学生，准备好了吗？



▲激励学生的樱木老师。



▲原作中的台词也会出现。

本作中，玩家扮演的并非原著主角樱木，而是是以一名小学生的身分登场，和同为小学生的水野直美和矢野勇介在学习上展开竞争。之后要升入中学，迎接东京大学的入学考试。

Study study well、Day day up！

在游戏中，教师会根据课程的不同给玩家讲解《龙樱》中的学习方法。许多台词都直接取材于原作，并以漫画的形式表现。由于是一款比较轻松的软件，所以游戏里的问题相对日本玩家而言都不难解答。不过国内玩家对于其中的一些地理风俗类的题目可能并不了解，不妨将本作作为自己认识日本的一个窗口来看待吧。



▲算术题。



▲地理题，不太熟悉日本地理的人还真不容易回答呢。



▲测试完毕后，老师会给出相应的评价，并显示本次的使用时间和测试结果。



NDS 前线任务 1ST
FRONT MISSION 1ST

◆Square Enix◆S・RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

相关报道 Vol.49 P66

文 胧月 美编 咕噜

FRONT MISSION® 1St

フロントミッション　ザ・ファースト

血与油的交融、男人们的意志如同钢铁一般坚硬。没有正邪分明的敌我、没有《高达》、《五星》那华丽的机设。灰绿色的世界里、唯有信念、才能支撑他们战斗下去……“《前线任务》系列”（简称《FM》）自从第一作诞生之日起、就凭独有的风格在战棋游戏里大放异彩。在49辑的内容里、大家已得见初代经过二次重制后NDS版的初貌、本辑就将更多情报一举公开、并看看游戏制作人是怎么评价这款游戏的。

重制的《前线任务 1st》



初代《前线任务》在11年前登陆SFC，玩家只能选择够选择争斗双方其一的O.C.U.势力，无法得见故事全貌。2003年的PS重制版则追加了U.S.N.一侧的剧情来进一步诠释整个战争，并解开初代的众多谜团。而本作不但继承了PS版的双势力剧情，更加入最近一作《FM5》的角色和机体，非常厚道。

◀PS版《FM 1st》的游戏画面。从U.S.N.的视点来看待战争，更可以理解双方“各自的正义”。

新要素1 数量众多的新角色

前次介绍已经得知《FM5》的角色格伦将在本作登场。由于《FM5》游戏中的时间跨度长达数十年，期间也包括了《FM 1st》的发生年代，所以本次重制并不会带来关公战秦琼的麻烦。《FM5》的主要角色们都站在U.S.N.势力的一边，极有可能在原作的“凯文篇”中登场。



▶图为PS2版《FM5》的截图，被U.S.N.俘虏的格伦。

格伦



▲战前整备时，菜单出现在NDS的下屏，这样就可以用触控笔更为方便地操作了。

制作人访谈
NDS版的《前线任务》以及系列的未来



土田俊郎

“《前线任务》系列”之父，系列每作的制作道路上都留有他的足迹。“《FM》计划”的主要策划者，统筹包括《前线任务online》在内的多个项目。



坂本幸一郎

NDS版《FM 1st》的主要制作者和监督人，也是参与“《FM》计划”的重要一员。

通过NDS的《FM 1st》让大家对系列进行再认识

——说到“《FM》系列”，印象里最近几款作品都是在PS2平台上登陆的。这次怎么会想到将系列的第一作重制到NDS上呢？

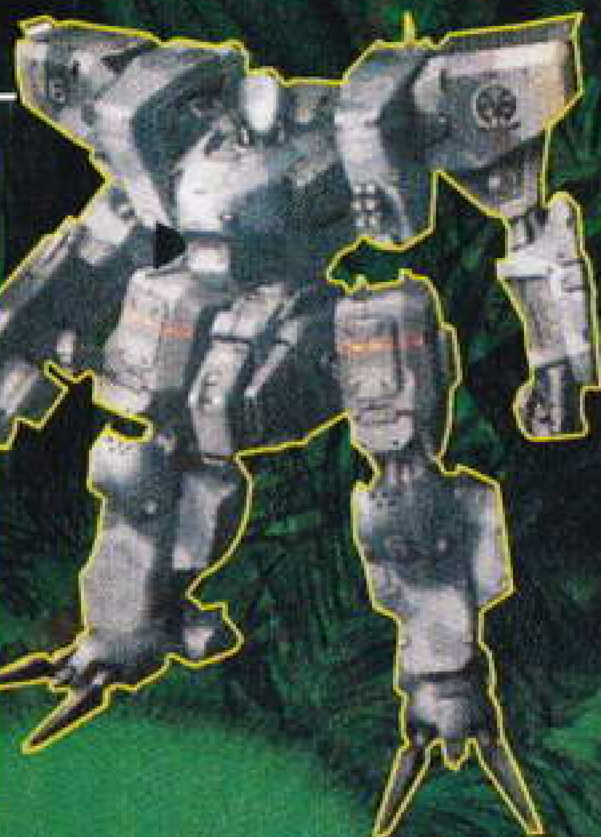
坂本： 11年前玩到初代《FM》的人，现在大多已经走上社会了，这其中有许多人都暂时告别了游戏。现在，这些人却又拿着NDS再次拾起游戏。他们玩过《脑力锻炼》一类的游戏后，会想着：“接下来玩什么游戏好呢？”我们推出初代重制版，正好让他们觉得：“啊，原来还有这款游戏可以玩啊！”

毕竟，NDS这款掌机吸引了许多曾经不玩游戏的新玩家，我们也想让这部分玩家能够领略S·RPG的魅力。同时，我们也想告诉大家，S·RPG并不只发生在剑与魔法的幻想大陆，在《FM》这样凝重的现实世界背景下也可

新要素2 新机体（WAP）登场

除了角色外，《FM5》的机体也会在本作登场。性能各异的个性机体是《FM5》的特征之一，而某些不符合《FM 1st》年代设定的机体，可能会作为隐藏机体出现。







以做出非常优秀的作品。玩过初代的玩家如果知道该系列一共有5部正统作品，很有可能也会将后面几代找出来玩吧。

——当时玩过PS的初代重制版后，之后发售的《FM4》和《FMonline》的世界观和系统也变得容易理解多了。玩家很容易就可以深入《FM》的世界，那么NDS版的本作也能起到这样的作用吗？

土田： 说到NDS这个平台，它独特的双屏设计以及触摸功能其实是很适合策略型游戏的。这款利用独特机能制作的NDS版《FM 1st》正由坂本先生监督开发，如果这次的系统和界面都能得到玩家的肯定，那么本作对于日后系列发展的作用无疑会是巨大的。

坂本： 我始终觉得，《FM 1st》无论是人气还是完成度都在系列作品里首屈一指。因为这次是系列首次登陆NDS平台，所以想让大家玩到一款设定严谨的《FM》，于是就采用了《FM 1st》。移植过程也存在一些困难，不过我们还是有可能把《FM2》、《FM3》移植给NDS的。作为个人而言，倒是很希望把手机版的《FM2089》移植给NDS呢。当然，这些后续计划能否实施都要看《FM 1st》DS版的被认可度了。

新角色和新机体的登场也是对系列历史的补完要素

——NDS版的本作似乎会有格伦等《FM5》里的角色登场呢。

坂本： 实际上，系列发展到《FM5》的时候，女性玩家的数量有所增加。正是《FM5》的优秀表现让很多女性开始喜欢这类战争题材的游戏，而更多的男性玩家同时也走入到《FM》的世界中。我们想让这些玩家也来体验NDS版《1st》的魅力，所以就决定加入《FM5》的角色了。

——格伦会站在O.C.U势力的一侧吧，他在故事里会起到多大的作用呢？

坂本： 东京游戏展上已经放出过格伦和罗伊德对话的影像了，所以格伦作为O.C.U.



自由装配适合战场的WAP

能够更换各种部件来强化WAP是“《FM》系列”的一贯特色。由不同性能部件组成的机体会表现出完全不同的战斗能力，强化机动性或是强化攻击力，完全遵照玩家的意愿。

不要指望战争来适应你！



制作精良的CG动画依然不会缺席本作，不愧是SE的作品。

为各自的正义而战

《FM》的世界和现实世界一样，战争中的任何一个阵营都有自己坚持的正义和理由，这也是体现该系列魅力的一个亮点。



势力登场已经确定。不过，前提是他并不会破坏《1st》原本的故事架构。还有就是，格伦出场的范围和时间都有所限制。毕竟如果成为玩家可操控的角色而在战场上活跃的话，会破坏《FM5》的故事。他的主要作用应该还是对这段历史的补完吧。

——新机体是S型的机体吗？

坂本：《1st》时代的S型机体只有原型机一架。《FM5》和《FM 1st》在时间轴上重合的这部分时间里，机体的数量仍然不少，我们打算让这些在NDS版出现。

——游戏对应NDS的所有特殊机能吗？

坂本：首先是肯定对应双屏幕的。此外，操作也不光局限于以往只用按键的操作方式。我们给游戏设计了一套只凭借触摸屏功能就完全可以实现的操作方法。不过本作并不对应Wi－Fi，游戏中的斗技场只支持无线局域网对战功能。我们原本也考虑过用Wi－Fi配信机体和零件，不过这样会破坏游戏的平衡，所以就作罢了。如果还有续作的话，应该会考虑怎么解决这个问题。

——最后，向我们说说有关“《FM》计划”的情报吧。

土田：这个计划要完全展开的话，还需要很多时间来准备。不过，为了让FANS知道这个行动正在实施，我们推出了这款《FM 1st》。这一款作品虽然已经交给了坂本先生，但我还是想赶快为续作做准备啊。

坂本：先前由于3代和4代的时间间隔太长，容易给人造成“系列结束了”的误会。我想做的就是让系列的存在感得以延续。



以经典游戏人物的卡片作为战斗武器，



作为曾经在SNK自家掌机平台NGP上推出的《SNK VS CAPCOM 激突卡片战士》续作，本作借助NDS丰富的色彩和机能，能否将这款明星云集的卡片游戏推向新的高度呢？还是让我们先来看看有关这款游戏的最新情报吧！

文 米格 美编 澄香

人气格斗游戏角色以卡片形式登场的梦幻对决即将展开！

NDS SNK VS CAPCOM 卡片战士DS
SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS
◆SNK Playmore◆TAB◆2006年12月14日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定



热血主人公泰基

泰基的伙伴莉可

成为热血卡片战士，将“MAX”击倒！

游戏主人公泰基来到卡片之塔，以候补生的身分登上了卡片战斗大会的舞台。但是比赛中恰逢管理卡片之塔的中央电脑MAX大暴走，于是一场以卡片战斗来击倒MAX操纵的敌人，夺回卡片之塔的大冒险从此展开。本作在基本规则上继承前作，并加入了全新的力量系统，而且随着游戏故事模式的前进还会有各种隐藏要素被解开。本作利用NDS双屏触摸的特性，大量应用触控笔操作，加入无线对战功能还能让玩家以卡片为筹码进行一场真正意义的对决！

别人来挑衅 我们就照单拿下！



▲红眼睛的家伙在向我们发起挑战了！让我们来把她打回去吧！

搜索战斗对手



▲终于来到了卡片之塔，这里有许许多多实力强劲的卡片战士。

丰富的联机互动要素



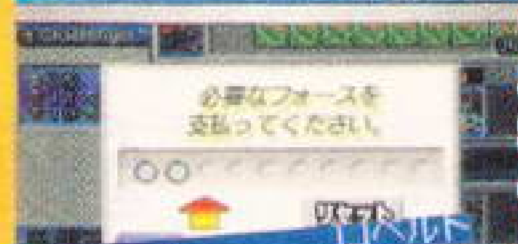
▶▲联机后可以进行对战、卡片交易，方便玩家们收集卡片。

与邪恶组织进行卡片对决的精彩游戏！

用各种卡片来组成你的卡包吧！

游戏中玩家需要首先组成一个含有50张卡片的卡包来在战斗中使用。这些卡片共分为3大类，有进行战斗的角色卡片，进行支援进攻的动作卡片，还有支援防御的反击卡片。卡片出自SNK公司的《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《KOF》、《侍魂》以及Capcom的《街头霸王》、《生化危机》、《洛克人》、《逆转裁判》等游戏大作中，共有出自40部游戏的400张卡片等待大家收集！





通过反击卡片来提高防御能力！

▶发动反击卡片来强化力量！准备抵御对手的攻击！



◀▼角色卡片包含了SNK、Capcom游戏人物各150张左右。

角色卡片共有300张以上！



使用动作卡片后能力大幅上升！

▲动作卡片的种类也非常繁多，这里使用的卡片就可以用来强化角色的攻击能力。

▶NDS上屏用来显示对战状态，下屏则用来进行操作控制，雷达的设定也便于玩家寻找对手。



易用的卡片管理界面

▲卡片按照SNK、Capcom以及动作、反击分为4个类别，直接用触控笔点击后上屏会显示卡片详细信息。



触控笔大大加强游戏操作性

▶使用各种各样类型的卡片，来和强敌们演绎一场精彩对决吧！

用强力角色的卡片将敌方战士打败！

游戏中部分卡片人物设计图大公开！



▲《街头霸王》中的美国大兵、《鬼泣》中的但丁、《饿狼传说》中的山崎龙二……这些形形色色的角色中一定也有你所喜欢的人物吧！

文 LIKY 美编 咕噜

不思議のダンジョン 風来のシレンDS

NDS 不可思议的迷宫 风来之西林DS
不思议のダンジョン 風来のシレンDS
◆SEGA/Chunsoft◆RPG◆预定2006年12月14日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.49 P100

已经多年没有作品推出的"《风来之西林》系列"终于在NDS上打破了沉默，这让多年等待的FANS兴奋不已。还有不到一个月的时间大家便可玩到这款作品了，相信大家都已等不及了吧。在此之前，我们还是为大家奉上一些本作的新情报吧，包括新怪物的介绍以及制作人的访谈。



新怪物曝光

虽然本作是以SFC版为蓝本制作，但还是加入了不少新要素，比如怪物中就出现了不少新面孔，这次就让我们先来一睹为快，看看这些新怪物有什么特别之处。

会吐火的可爱龙

非常可爱的小龙，会在空中飞行，攻击方式为吐火，火球伤害为固定值，不过随着其等级的提升，火球的伤害值会增加。虽然目前还不能确定其火球是否具备追踪效果，但猜想远距离攻击效果是一定有的。



制作人直击



石神宏纪
Chunsoft 制作人
参与历代多部《西林》作品的开发，也是这次《西林DS》的制作人。

完全适合NDS主机的《风来之西林》

——已经好久没有《风来之西林》的游戏了，为什么这次选择NDS平台？

石神宏纪（以下简称石神）首先，因为硬件的普及，我们开始考虑将《西林》制作到掌机上。NDS 拥有触摸屏等众多特殊机能，而且我们最初确定制作计划时也明确了要制作一个能利用Wi-Fi 联机玩的作品。

——为什么会以SFC版为蓝本制作呢？

石神 虽然这次是以SFC版为蓝本制作，但是用到SFC版的部分只有图像素材以及主线剧情等，游戏本身的内容则是融入了系列发展至今的各种成功系统和要素，可以说是完全重新制作的游戏，大家亲自上手后应该能很快明白这一点，尤其是操纵会变得相当顺畅。

——说到NDS，会专门在双屏上下功夫吗？

石神 下屏显示游戏进行的实际画面，上屏幕会显示信息、履历、详细状态、地图等情报，使玩家游戏时更加方便。当初也有将游戏实际画面放到上屏的想法，但是考虑到要使所有的操作能够在触摸屏上完成，还是将游戏画面放到下屏了，不过下屏还是可以显示地图的。

画面看起来令人怀念 其中又满载着新要素

——这次会有全新的迷宫吗？

又一个可以在空中飞行的怪物，不过它竟然是背着一个螺旋桨，真是高科技啊。(笑)它的特殊攻击是“电击回转攻击”，如果被打到，西林身上的道具就会因为带电而损坏，所以对付它可要速战速决才行。

身体是由岩石构成的怪物，如果西林从它旁边经过，它会抓住西林的脚不让其移动，然后展开攻击，是相当麻烦的敌人，所以对付它最好利用远距离的武器攻击比较好。





石神 SFC版中那些普通的迷宫以及爆机后的迷宫当然全部都会收录，而且其中“陷阱迷宫”的系统也发生了全新的变化。另外这次爆机后会增加3个全新的迷宫，每一个都有着特别的主题，请大家期待爆机后的冒险吧。

——相比于SFC版，剧情和事件会增加吗？

石神 像配凯基（ペケジ）的事件、食堂的事件等等都会发生一些变化，而且会增加一些随着游戏的进行而慢慢揭开真相的事件，这些事件会与刚才谈到的新的迷宫有所联系。总的来说，这次剧情和事件的内容将会是SFC版的两倍。



——既然迷宫增加了，怪物种类会增加吗？

石神 会增加几种全新种类的怪物。另外，一些没有在SFC版中登场而在其他版本中登场的怪物，比如像那个会投掷技能的“タイガーウッホ”，这次也会加入。

——“合成”的要素是怎样的？

石神 “合成”只能靠“合成壶”来进行，不能靠怪物进行合成。而武器能力可以想合成多少就合成多少，所以可以轻易打造出最强的武器。但是，有些怪物具有剥取武器能力的技能，所以即使打造出了最强武器也不能大意。

利用Wi-Fi通信，与全国的风来人互相救助

——这次最令人注目的一个焦点应该就是Wi-Fi通信了，它大致是一个什么样的面貌呢？

石神 简单来说就是在GB版《风来之西林GB2》中登场的“风来救助队”的系统上，加入Wi-Fi通信要素，让全国的玩家互相救助。玩家可以通过一些定型句子的组合，制作简单的依赖文字，寻求其他玩家的救助。另外，不论多少人都可挑战同一个依赖任务，救助成功后都可以得到奖励。而最先救助成功的人，还可以得到被救助者的礼物。救助成功得到的奖励，有很多是在普通游戏过程中得不到的珍贵道具。另外，利用Wi-Fi玩家们还可以进行风来人排名的挑战，比拼通过某个迷宫的最速成绩。

——最后，请给期待《西林DS》的读者们说几句吧。

石神 这次的《西林DS》保留了系列一贯的风味和特色，同时也加入了全新的要素，玩起来也会有新感觉，比如利用触控笔可以移动、攻击。我们加入了这几年来“《不可思议迷宫》系列”的众多有趣系统，请大家一定期待。另外，不光迷宫中的事件，地上的事件也很有趣，比如增加了不少像“蹦极跳”这样的搞笑事件，大家一定会觉得很有意思的。





以可爱吉祥物陆行鸟为主角的另类游戏《陆行鸟和魔法画册》即将和大家见面了，迷你游戏和卡片战斗是本作的主要组成部分。游戏的难度不高，同时可还可以进行调整，各种类型的玩家都可找到适合自己的难度。

NDS 陆行鸟与魔法画册
チョコボと魔法の絵本
◆Square Enix◆AVG◆预定2006年12月14日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.47 P42 / Vol.49 P71

文 铭风　美编 澄香

迷你游戏对流程的影响

想要继续游戏，就要完成关卡中的迷你游戏。不过很多玩家对迷你游戏是如何影响游戏的主要流程还没有一个清晰的概念吧？其实很简单，只要完成迷你游戏，特定的地点就会发生剧情，会解救出新的同伴，或是在某地出现新的通路。进入设立在场景中的画册内就可进行挑战，每个迷你游戏都有5个难度，通过后还可获得卡片。



◀空中出现了封印着陆行鸟卡片的气球，用普通方法获得不了。





◀▲进行迷你游戏的挑战，胜利后仙人掌就会在场景中出现，将气球刺破。

将分散在各地的同伴卡片都收集齐全吧！

进行无线通讯对战



除了画册中的迷你游戏外，游戏还有着和敌人竞争的迷你游戏存在，这些游戏在挑战过后还能够通过NDS的无线通信功能和朋友一起联机对战。现在厂商公布的能够多人玩的小型游戏是“火焰的金币”：多个玩家操纵陆行鸟在一个中央有个水池的舞台内行动，要先在身体上裹上一层水，然后利用水将分散在周围的火焰熄灭，获得掉出的金币。

▶利用身体上的水来熄灭火焰，获得金币。





◀除了熄灭火焰外，你还可通过点击两次自己控制的角色，让其进行冲刺，攻击同伴并夺取对方的金币。

卡片战斗战斗解说

在迷你游戏中获得的卡片能够用于和BOSS的战斗。玩家能够用收集到的卡片组合成自己的卡组。一个卡片能够召唤出一个召唤兽，此外每个召唤兽可拥有一个技能。同一个召唤兽能够拥有技能的种类十分多，玩家可自行搭配。游戏中卡片的种类在120种以上。想要胜利，了解卡片的特性是十分必要的。

卡片信息



卡片名 卡片能够召唤出的召唤兽。

能力 当前卡片进行攻击或防御时所起到的效果。

魔法阵 卡片对决时的标志，空白的话会对己方有所不利。

属性 游戏中共有火、水、大地、光和无这五种属性。属性关系到必杀技发动时需要的点数。

卡片对决的流程

本作的卡片对决采取的是回合制，在卡片战斗中会有攻击方和防御方，每个回合先出卡片的一方就是进攻方。进攻方和防御方都可召唤出召唤兽，然后根据魔法阵的图案来进行战斗。



卡片选择

◀战斗中要先选择出示的卡片，先出者就成为攻击方。

魔法阵相性

◀根据双方卡片的魔法阵来决定攻击是否成功。

战斗结果

▲根据魔法阵的判定结果来发动攻击。

魔法阵的相性

在攻防双方出示了卡片后，会根据双方卡片的魔法阵来决定攻击是否成功，确认攻击效果。这里以主角是攻击方为例，介绍一下魔法阵的攻击相性。



[剑对空白] 受攻击的对手呈无防备的状态，此时你的攻击能够发挥100%的效果。



[剑对盾] 攻击会被防御，此外敌人的防御系技能会发动，让你受到伤害。



[剑对剑] 攻防双方的技能都会发动，不过威力会减少到原先的一半。

新角色 蒙面英雄

蒙面英雄行踪不定，会伴随着口哨声突然出现，并会给予主角各种关于卡片对战的建议，是个值得信赖的家伙。虽然蒙着面，但它的真实身分相信大家一眼就能看出来了……



文 胧月 美编 紫枫

通过前面几次介绍，大家已经知道本作会有被称为"神兽"的物种登场并加入我方，本次就将本作中神兽的情报一举公开。

NDS 勇者斗恶龙 怪兽统领者
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
◆Square Enix◆RPG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.49 P58/ Vol.51 P48

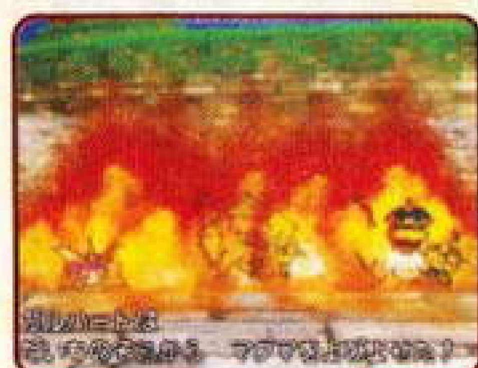
顶级怪兽统领者的目标，让神兽替你实现！

神兽 和主人公一同冒险的顶级怪兽

本作中登场的各种怪兽都有着各自的物种体系，唯有一些特别的怪兽不属于已知体系中的任何一种，我们将其称作"神兽"。它们不仅拥有强大的战斗能力，而且更会在冒险之旅上会起到关键性的作用。



▲神兽们的最大特点就是身上都穿着蓝紫色的盔甲，而使用的技能也极有迫力。





◀▼ 加尔哈特和格拉普宗的特技，都是全员攻击的高伤害技巧。

此外，看到以上图片，大家可能发现从来没有两只以上的神兽在队伍里同时出现过。难道是出于平衡性考虑，限制玩家最多只能携带一只神兽冒险吗？



神兽 斯派迪奥 雷之支配者



该神兽的外形为一只白色小狗，可召唤雷电给与敌人电击伤害，其强大的破坏力让人心惊胆寒。

技能书 更加自由地培养自己喜欢的怪物！

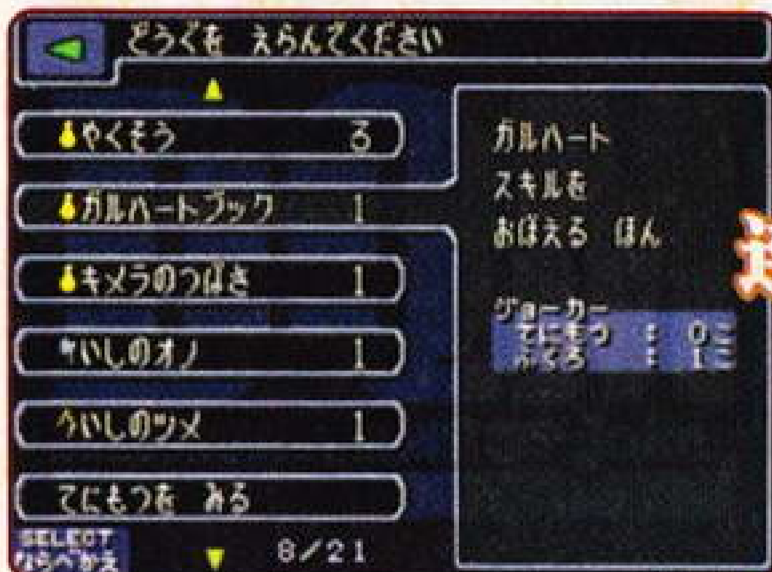
神兽 格拉普宗 地之支配者

戴着拳套的猿猴，能够使用大地的力量。天生神力的它只要叩击地面就能引起山崩地裂，并让巨大的岩石砸向胆敢相向的敌人。

作为本作最新情报，技能书这种道具一定会让广大玩家欣喜不已。每一本技能书中都包含了若干技能，只要对自己队伍里的某只怪兽使用该书，那么该怪兽就可以掌握书中包含的所有技能！这样一来，不依靠繁琐的亲子继承，自己喜欢的怪兽也有机会学会所有的强力魔法！



▶怪兽学会了“战士书”中的“金属斩”，对金属系的敌人会造成巨大伤害，非常便利。



连神兽技能书也有？

对，没有错，技能书的种类除了普通的“战士书”外，甚至还包含了神兽技能书。如图显示的就是“加尔哈特书”，对普通怪兽使用该书之后，难道就可以使用加尔哈特那可怕的技能了吗？

熟悉怪兽特性，编好自己的队伍！

由于需要和其他玩家竞争最强称号，所以组建自己的怪兽阵容切不可粗心大意，熟悉每只怪兽的特性是必须的准备工作。在对怪兽进行育成时，也要针对该怪兽的特性有效率地去培养。比如，战斧蜥蜴的特性很容易打出会心一击，适合担任主攻角色，升级分配点数就要优先强化它的攻击力；而人面树的特性是受到攻击后能自动回复HP……值得注意的是，特性和技能不同，配合成新的怪兽后，亲代怪兽的特性并不会被继承下来。



▲每隔一段时间就会自动恢复HP，让人非常放心的怪兽。

通体粉红色的幼鸟，召唤出的炽热熔岩能够将一切烧尽。

神兽 加尔哈特 炎之支配者

オシャレ魔女♥ラブandベリー DSコレクション

史上最强少女向游戏登陆NDS！

文 雷伊　美编 紫枫

NDS 时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版

オシャレ魔女 ラブandベリー DSコレクション

◆SEGA◆ETC◆预定2006年11月22日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆对应时尚魔法读卡器◆推荐玩家年龄：全年龄

在街机上超受欢迎的《时尚魔女 爱情与果实》宣布移植NDS已经有一段时间了，不过我们一直都没能有机会为大家详细介绍这款作品。这款拥有着傲人预约成绩的大作马上就要于本月下旬发售了，这次我们就为大家来详细介绍一下它的整体情况，让大家了解一下SEGA的这棵新摇钱树到底有什么过人之处吧！

本作的主人公“爱情”与“果实”都是喜欢时尚打扮的美少女，不过她们的真实身分其实都是魔女。她们喜欢用魔法之力把自己打扮得漂漂亮亮后跳起动人的舞蹈，虽然两人经常一起行动，但在时尚方面却也有着竞争意识，都想比对方打扮得更加时尚。

爱情 LOVE

开朗的时尚魔女，喜欢粉红色以及蝴蝶结等可爱的饰品。以可爱作为自己的打扮风格。

年龄：14岁（时尚魔女年龄）
生日：9月6日（处女座）
血型：O型
身高：150cm
体重：秘密
兴趣：跳舞、购物
喜欢的食品：蛋糕
喜欢的花：向日葵
诱人点：眼睛、脸颊



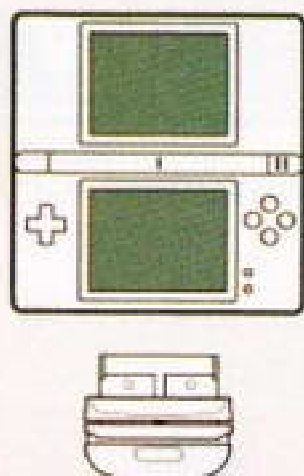
果实 BERRY

年龄：14岁（时尚魔女年龄）
生日：11月11日（天蝎座）
血型：A型
身高：152cm
体重：秘密
兴趣：跳舞、做糕点
喜欢的食品：肉桂面包卷
喜欢的花：百合
诱人点：左眼下方的星形痣

酷酷的时尚魔女，喜欢前卫而又成熟的时尚打扮。

用卡片来打扮女孩

很多玩家也许虽然早就听说过《时尚魔女》的大名，却不知道它具体是怎样一款游戏。其实正如游戏标题那样，游戏的宗旨之一就是把两个女孩打扮得时尚，另外也可以玩到一些类似于节奏游戏的迷你游戏。



▲只要将随游戏附带的读卡器装在NDS上，一种新颖的游戏方式就诞生了！

要把女孩们扮靓，就必须用你手中的"时尚魔法卡"来为她们搭配着装。

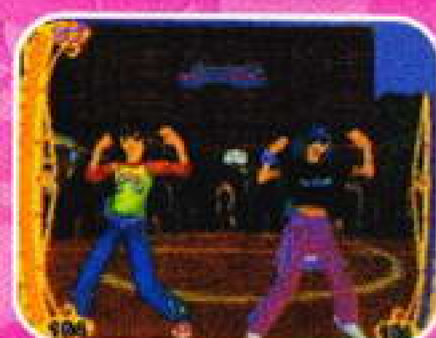
NDS版的本作将同捆一个"时尚魔法读卡器"，将其插入NDS主机后，就可以通过刷时尚魔法卡来为女孩们改变着装了。



伊莎贝拉

年龄：63岁（时尚魔女年龄）

神秘的大时尚魔法学园园长，虽然生性孤僻，但对"爱情"和"果实"却非常好。有时被邻里们叫作"猫婆婆"。



◀打扮时尚之后，就要一展自己的舞姿了，必须根据音乐旋律输入正确的节奏。



◀▼时尚魔法卡主要分为发型、衣着和鞋子类，另外还包括了一些特殊道具。

时尚魔法卡

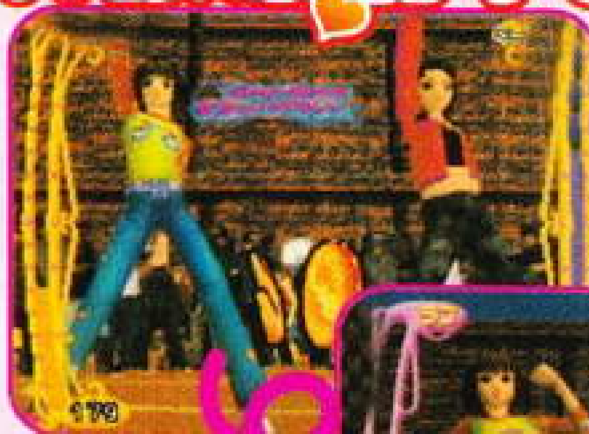
本作的街机之所以大受欢迎，其不断推出的时尚魔法卡绝对是一个重要的因素，因为这样一来玩家们就可以始终使自己的女孩们保持新潮的打扮了。在街机上使用的卡片可以在NDS版中使用，而NDS版中附带的6枚原创时尚魔法卡同样也可以在街机上使用。

NDS版附带的10张原创卡片

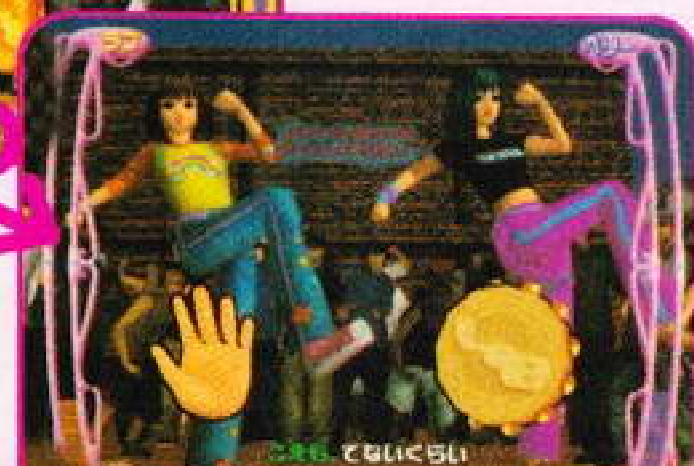
NDS版中将会同捆10张原创卡片！其中包括6张时尚魔法卡、3张DS收藏卡和1张魔法装饰卡，绝对是令FANS垂涎的好东西。

魔法装饰卡

NDS版中附带的这张魔法装饰卡的作用很奇特，就是使游戏中的状态槽颜色发生变化，让其变成粉红色，而这张卡片同样是可以在街机上使用的。



◀一般情况下，状态槽是橘黄色的，但使用过魔法装饰卡后……



▼状态槽就变成了粉红色！

NDS版的独有模式

故事模式



街机版中没有出现过的新模式。在这个模式中，玩家可以体验到6个小故事，并且在这些故事中会遇到NDS版中独有的原创人物。运气好的话，还可以遇到帅哥跟他们一起跳舞哦！

时尚作成模式



同样是NDS版中才有的模式。玩家可以亲手来制作属于自己的时尚魔法卡。制作的范围包括发型卡、衣着卡和鞋子卡三种。玩家可以选择这些饰品的造型和颜色，制作完毕后能够给自己的卡片取一个响当当的名字，并可以通过无线通信功能与朋友们交换卡片。

NDS版的独有角色



公介 KOSUKE

15岁的体育会系男生，擅长跳舞和运动，生日为9月19日。





作为"爱情"与"果实"的对手登场的黑魔女。为了使自己变得时尚不择手段。

年龄：17岁（时尚魔女年龄）
生日：11月24日（射手座）
血型：A型
身高：153cm
体重：秘密
兴趣：与黑猫拉琪娅玩耍
喜欢的食品：巧克力
喜欢的花：玫瑰
诱人点：蝶饰



美夏 MIESHA

拓海 TAKUMI

脸上总是保持着迷人微笑的16岁男孩。在自选商店中打工，生日为11月30日。



主题粉红色NDSL同捆版将同时发售！

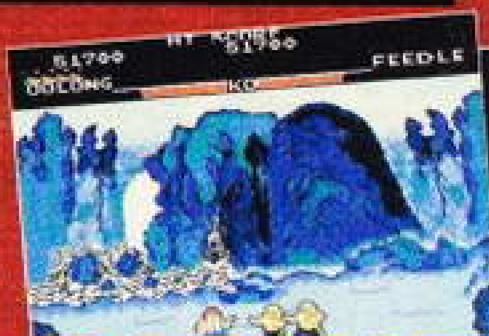




任天堂的NDS发售至今，每个玩家差不多都能在上面找到自己喜爱的新游戏，而那些年代久远的老游戏也会在特定时期重新与NDS玩家见面。如今Konami美国分部计划在NDS平台上推出一款经典街机合集，这也是该系列第一款合集。游戏中将包含数十款80年代红遍街机厅的Konami街机名作。想必年纪稍大一些的玩家看到这些熟悉的游戏时都会会心一笑吧。(^ ^)

NDS 科乐美经典游戏系列 街机合集
Konami Classics Series: Arcade Hits

◆Konami◆ACT◆预定2007年第一季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定





老酒装新瓶！昔日名作再度与玩家见面！





本作收录了80年代Konami的十多款游戏。目前已知有12款游戏，但这份游戏名单还没最后确定，一切还等游戏发售后才知道。其中大家非常熟悉的大致有以下几款游戏：《马戏团》，这款横版卷轴动作游戏中玩家要控制主角查理表演6种马戏项目；《魂斗罗》街机版，这款经典得不能再经典的游戏就不用多介绍了；《宇宙巡航机》，是当时横版射击游戏的最高杰作；《绿色兵团》，主角只能使用一把匕首来躲避装备着枪、炮、手雷的敌人的追捕，是当时相当有名的横版过关作品；《功夫小子》是早期的一对一格斗游戏，很有意思。

操作简单 但不轻松

合集中有一款游戏方式比较特别的游戏，那就是《奥运会》，这是一款锻炼手指的游戏，玩家要参加诸如跳高、跳远、百米赛跑等项目。游戏操作很简单但也是非常累人的，玩家只需交替地按键就能办到，当玩家进行到高难度时就能体会到如运动员般累人的感觉了。手拿着NDS的时候，玩家会发现想要按得快是比较困难的，所以最好是放在桌子上按会更容易一些。（笑）



多人游戏，其乐无穷

Konami也正在尝试把Wi-Fi功能更好地运用到本作中，通过Wi-Fi就能进行多人游戏了。《魂斗罗》、《宇宙巡航机》和《功夫小子》都将是非常适合多人玩的游戏。另外比较有创意的一点是，玩家自己的游戏记录和重播内容可以通过Wi-Fi来发送给其他玩家，能发送多少目前还不明确，但至少有1分钟的内容。

文 胧月 美编 紫枫

《DS电击文库》三作连发!

Media Works是日本游戏刊物"《电击》系列"的著名出版社之一，该社将于年底在NDS上推出三款音响小说，此三作均由在ACG界名气斐然的作品改编而来，它们分别是《艾莉森》、《犬神》和《伊里野的天空 UFO之夏》。

DS电击文库 艾莉森

NDS

DS電撃文庫 アリソン

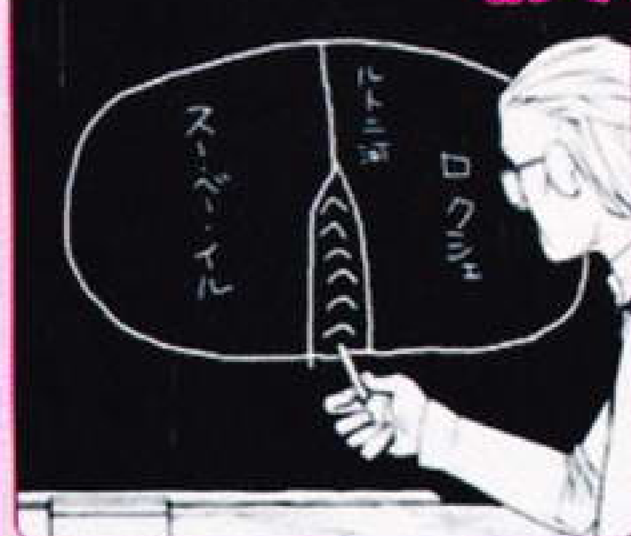
◆Media Works◆音响小说◆预定2006年12月7日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆3200日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

和艾莉森一起踏上旅途吧!

本作内容除了原作小说的文字外，还收录了大量精美的插画和20首以上的BGM。另外，玩家还可阅读小说版中未曾出现的两个短篇故事，讲述了比尔和艾莉森相遇之前的故事，好好享受吧!

只属于NDS玩家的故事

《艾莉森》的世界



该世界是一个横向延伸的椭圆形大陆，大陆中央被高达一万米的山脉以及鲁特尼河一分为二——东侧的洛克西亚努克联邦、西侧的维泽尔·伊鲁托亚联合王国。两个势力自从形成之后，就一直发生着战争冲突。



▲十七岁的少年和少女，采用当今非常流行的组合——慢性子的天才男和风风火火的冒失女。

《艾莉森》，原名《アリソン》，作者时雨泽惠一，同时著有长篇奇幻小说《基诺之旅》。在《艾莉森》中，大陆被分为两个国家势力，长年重复着永无休止的战争。在大陆东侧的国家，学生比尔和军人艾莉森遇到一位以吹牛而闻名的老人。老人告诉他们，这个世上存在一种可以令战争停止的神奇宝物。然而，某不明人物却将老人绑架走，之后故事会怎样发展?



いぬかみっ!

拥有强大力量的犬神之女

全程语音

本作的最大卖点当属全程语音了。台词部分由动画原班声优阵容完全演绎，在动画余热未褪之际，这无疑是针对FANS的利器啊！

洋子 CV：堀江由衣

犬神一族的女孩子，最喜欢启太和巧克力。性格躁动不安，是一个破坏狂。

其他犬神也会登场

千弹 CV：松冈由贵

抚子 CV：名冢佳织

友羽 CV：长谷川静香





◀类似动画片尾的迷你游戏。

本作故事精选《犬神》原作中的三个章节并加上一个原创章节构成。而游戏内容除了本篇的正统小说外，还有类似清版ACT的迷你游戏。

故事梗概

主人公的职业是犬神召唤师。某日他召唤出了外表乖巧的洋子并和她订下契约，开始了“幸福”的二人生活。哪知道，这个洋子是个不折不扣的麻烦人物……启太的生活会如何发展呢？

启太 CV：福山润

NDS **DS电击文库 犬神**
DS电击文库 いぬかみっ！ feat. Animation
◆Media Works◆音响小说◆预定2006年12月7日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4500日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

同捆特典和限定版内容

购买三款作品中的任何一件，就可以获得该作品题材的三枚书签和备用书签套；而《犬神》和《伊里野的天空》两作的限定版则分别赠送特制DRAMA CD以及相框和明信片。



同捆限定版

イリヤの空 UFOの夏



小说描写了主人公浅羽直之在一年夏天的奇妙经历。浅羽直之在学校的游泳池邂逅一位名叫伊里野加奈的少女，并被加奈手腕里埋藏的金属球吸引，她究竟拥有什么样的秘密呢？

本作收录原作第一卷和第二卷的内容，并再现原著中50张以上的插画。当然，原创插画也大量增加。本作的发售日比同系列的前两作要晚上一个月，如果是原作动画的FANS，就要多一点耐心才行了。

NDS DS电击文库 伊里野的天空 UFO之夏

DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏

◆Media Works◆音响小说◆预定2007年1月11日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆3200日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

少年和少女编织的青春故事

卡片的收集和游戏

玩家津津有味地品味剧情的同时，收集癖也可以得到满足。这三部作品里都确认会有70枚以上的卡片供玩家收集，卡片内容包括角色、道具、建筑、地名、现象等等。只要用触控笔点击文章中出现的某些关键词，就可以把该词对应的卡片收入囊中。卡片上的插画和说明文字都很有欣赏价值，并且还可用于卡片游戏。每张卡片都会对应“萌”、“热血”、“哭泣”三种属性中的一种，这些属性会起到相互克制的作用。





▲玩家不仅仅能阅读小说，还可以玩到有趣的迷你游戏。



▲浅羽的同学须藤晶穗，对浅羽抱有很大好感，是剧情中的重要角色之一。

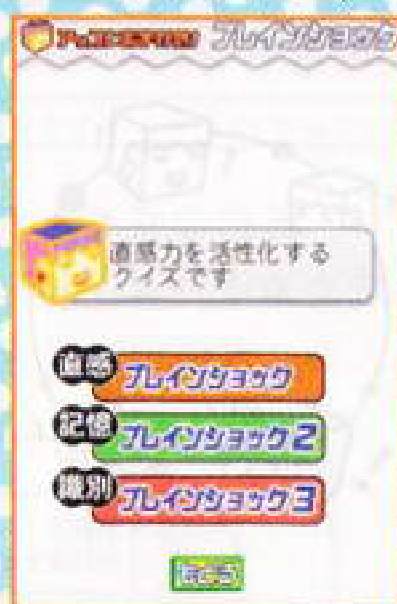


アッコにおまかせ! ブレインショック 脳細胞活性化クイズ

文 胧月 美编 紫枫

NDS 交给AKKO吧！ 大脑冲击
アッコにおまかせ! ブレインショック
◆Taito◆ETC◆预定2006年12月◆日版
◆1－4人◆自带记忆功能◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

日本电视台的《アッコにおまかせ》是类似《开心辞典》的答题节目，Taito则将该节目游戏化，除了保留电视节目中原有的"大脑冲击"外，还追加了名为"大脑冲击2"、"大脑冲击3"的新问题。各位游戏迷如果对答题有兴趣，而又想体验一下电视台节目的热烈气氛，不妨关注一下这款游戏吧。



游戏中的旁白语音部分依然由电视节目中的ARCHE出演，对于熟悉该节目的人而言，应该会增添一份亲切感吧。

1 大脑冲击 直觉锻炼！

该部分的问题是观察静止的画面，找出画面中变化的地方。每次挑战时，根据观看画面的次数来决定玩家是天才水平、普通水平还是笨蛋水平。如果看了三次还是没能解答问题，那么就得再次挑战了。该部分的题目共有300道。





2 大脑冲击 记忆锻炼！

记忆图画和文字并参与答题，该部分题目中还有特意给玩家造成记忆混乱的干扰项，所以即便你记忆力超群，也要当心这些干扰才行。

3 大脑冲击 识别锻炼！

从众多排列混乱的文字中选出相同的，通过点击将其消除。要求玩家拥有快捷的操作和敏锐的观察力。





以上问题都可对应单人游戏以及最多4人的联机通信对战，并且只需要一枚卡片就可支持4人联机。

文 胧月 美编 咕噜

両利きのススメ

RYOUKIKI no SUSUME

NDS 双手锻炼工具 両利きのススメ

◆Taito◆ETC◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

我们称惯用左手的人为“左撇子”，而惯用右手的人虽然不叫“右撇子”，但严格来说依然跟左撇子一样——一只手较为灵巧，而另一只稍微笨拙。老牌厂商Taito预定在NDS平台发售的本作，正是以锻炼玩家的非惯用手为目的而开发的一款游戏。

为什么要锻炼？

一般来说，惯用右手的人，其左脑（主管理论和思考）得到锻炼的机会更多；而惯用左手的人则右脑（主管知觉和感性）相对发达。锻炼自己不惯用的手，也就相当于让自己开发度相对不高的脑半球得到了锻炼。

训练开始喽！

游戏的所有操作都可通过触控笔完成，共分为六种模式。它们分别是：专门训练自己非惯用手的“左手／右手训练”；检查自己非惯用手和惯用手差距的“平衡测试”；自己双手对战的“左手VS右手”；查看成绩的“个人资料”；通过无线通信和朋友联机的“对战模式”；以及将“平衡测试”的体验版发送给其他NDS玩家的“平衡测试赠送”。单人游戏时，难度有1～5五个等级，每通过一个等级，对玩家的脑力都起到一定的锻炼效果哦。

触摸光斑

触摸有发光绿块的图形。

触摸音符

当音符碰到五线谱的纵线时，点击并将其消除。

全体触摸

触摸屏幕中的图案，将它们全部消除。

洞穴侵略者

点击并消灭侵略者。

碎石

点击巨大岩石并将其粉碎。

集星者

移动下屏的圆斑，在不碰到红点的基础上收集星星。

文 胧月 美编 咕噜

おとぎ銃士 赤ずきん



本作由目前正在日本热播的同名动画改编。原著主角是天真烂漫而富有正义感的小红帽，其声优是名声斐然的萝莉专业户田村由加利（代表角色：《魔法少女奈叶》中的奈叶）。动画中，小红帽接受了国王的命令而肩负起拯救两个世界的使命。整篇故事可以说是一部风格清新、基调明快的童话，这个外貌酷似瓦尔基里的小女孩，又会在NDS上出演什么样的戏份呢？

NDS **童话铳士 小红帽**
おとぎ銃士 赤ずきん
◆Konami◆PUZ◆预定2006年12月7日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

剧情和游戏并重的冒险模式

玩家从13个章节中选择其一开始游戏，进入AVG的剧情模式。动画中的众多角色都会在该模式出场，并配合主角完成各种剧情。游戏中穿插了大量迷你游戏，触发了一定的剧情就可以进入。



迷你游戏

轻松的游戏很贴合原著风格，如图展示的拼图游戏——上屏代表游戏中的真实世界，而下屏则是对应的童话世界，玩家用触控笔点击下屏的地板，就可以跟上屏进行调换，借此将道路连接通畅。此外，迷你游戏除了好玩并能发展剧情外，还可以从中获取道具。而得到的道具可以在换装模式下给我们可爱的主角换上。



换装模式

在冒险模式里获得的各种道具可以在该模式里派上用场，看看这些造型各异的小红帽，是不是很有成就感呢？





该模式总共可换装的道具多达800种以上，包括服装、饰品、发型、壁纸、背景等等。换装完毕后，游戏中的白雪公主还会根据装扮的整体美观程度给予评价，如果评价很高的话，就有获得稀有道具的可能性。

文 胧月 美编 澄香

真・らき☆すた（仮称）

萌系四格漫画《幸运之星》再度游戏化！前作是在2005年底于同平台发售的《幸运之星 激萌训练》，一个个可爱的大头MM有没有把你萌到呢？那就准备接受这次的二度训练吧！登场角色除了前作中的小柰田、柬纱、镜、美由纪四名角色外，又增加了5名新角色，让我们赶紧先睹为快吧。

NDS **真・幸运之星（暂名）**
真・らき☆すた（暂名）

◆角川书店◆AVG◆预定2007年◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应任天堂Wi-Fi联接◆推荐玩家年龄：全年龄


晶
哭笑随性的女孩，表情丰富是她的特征之一。


日和
性格开朗的眼镜少女，但有时会突然陷入妄想世界。


美纱绪
为人不拘小节，对于学习的事情极不擅长。


绫乃
美纱绪形影不离的密友，性格则和前者相反，是一个柔巧的女生。


光
身为学园老师的她性格开朗，很受学生的拥戴。

和美眉一起学习？

游戏的玩法跟前作相差不大，玩家需要跟可爱的女生们一起度过激烈而又和谐的校园生活。这期间需要面对随时可能出现的题目，比如有的题目就要求玩家对着NDS的麦克风说出日语“实际上我很早以前就喜欢你了”。各位男同学如果没有勇气对MM表白，不妨利用这个练习一下。（笑）

秋叶原



秋叶原可谓OTAKU一族的圣地，也是本作故事的舞台。玩家可以和游戏中的MM一起来这里逛逛，许多实名店铺也都有登场哦。

课外时间还有更多有趣的事情！

学习当然只是游戏的一部分，本作中依然可以培养自己喜欢的角色，让她们全面成长；大量的原著道具收集也是乐趣所在。



▲角色的数值分为“幸运”、“智力”、“运动”、“军衔”、“偶像”五个方面。

▲收集道具，欣赏女孩们可爱的表情。

新书特搜 NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



模魂志 No.3

11月20日 全国上市

Bandai公司最新MG版强袭高达强势出击。与制作达人亲密接触，以及国内知名模型论坛SonicModel开展的模型大赛全程直击报道。本期还为读者朋友们准备了“孩之宝”公司最新推出的“《变形金刚》系列”，带您回顾经典，新增的汽车工厂也让您体验那极速的魅力。还为您呈现日本秋季模型展会特报。本期VCD中也将继续带领大家体验模型制作的快乐时光。

游戏机实用技术 2006年12月C

11月中旬 全国上市

万众期待的PS3首发之完全报道：硬件完全评测+首发大作细评；年末商战乌云压境、重兵集结，特别企划详解业界未来；11月初全机种关注大作一网打尽，特快攻略内容满载；上海育碧《分裂细胞 双重特工》专访，为你讲述中国造次世代大作的台前幕后。本期赠送迷你DVD和精美海报。





游戏·人 第20辑

文化大餐 金秋相约 **已上市**

经过两个月的积累，《游戏·人》又要和各位游戏文化爱好者见面了。本次内容包括：Xbox发售五周年纪念；微软瓜分游戏软件业的战略内幕；变形金刚《赛伯坦编年史》；《战国无双》与《战国BASARA》角色大PK等十余篇精彩特企特稿与小说，海量文字尽享阅读快感。另赠送《大神》纪念画集，不容错过！**各地报刊亭销售中**

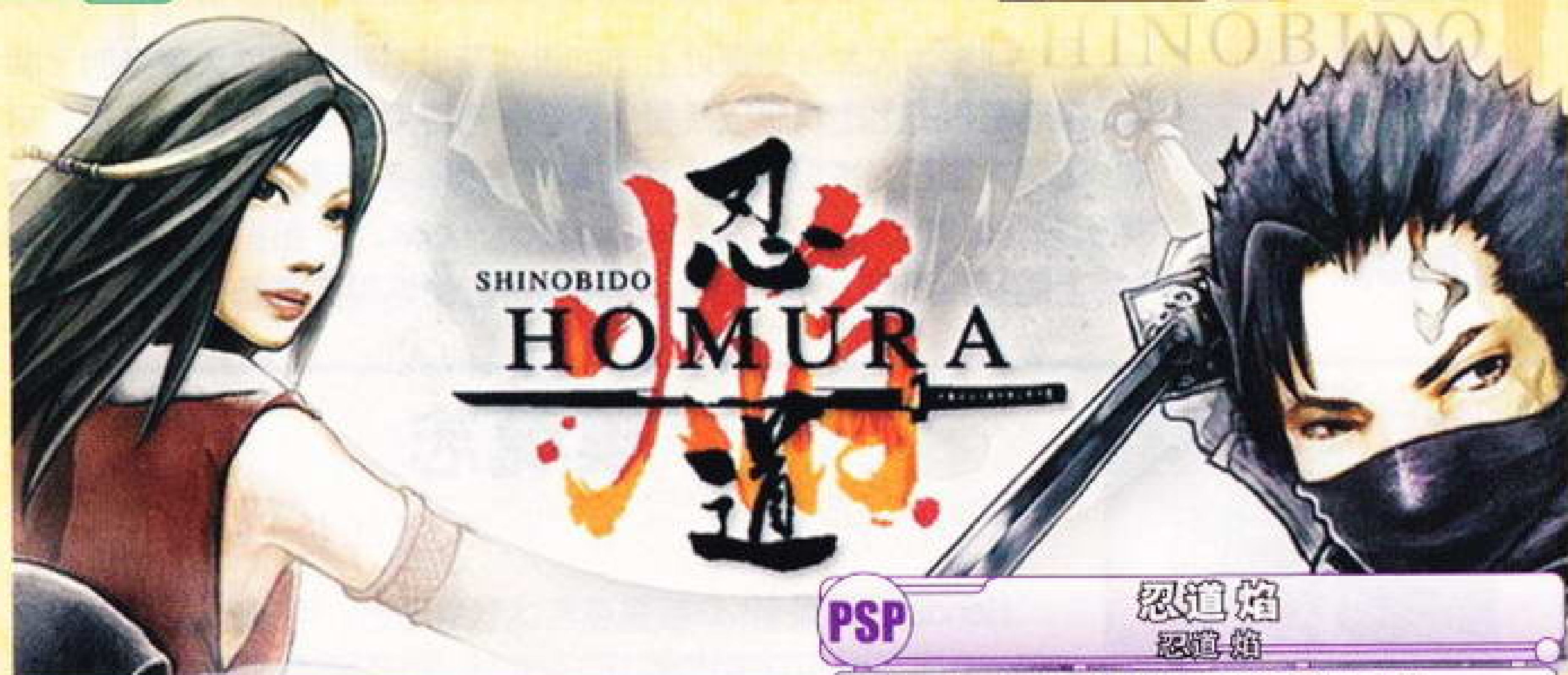
levelup 游戏城寨 LeveL 17

已上市

PLAYSTATION3 盛世来临 全面揭秘；
蓝龙、富豪街DS等新作速报；
掌机研究室：自制系统2.71 SE-B2详细解析；
动漫游推荐：幕末机关说 伊吕波歌；
休闲吧：城寨书房、音乐茶座、电影空间……
各地报刊亭销售中



文 tsukuyomi 编 胧月 美编 咕噜



◆Spike/Acquire◆ACT◆2006年10月26日◆日版
◆1～4人◆128KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上

《忍道 焔》是近期登陆PSP的一款正统忍者游戏。与《天诛》相仿的流程、操作、画面很容易抓住老玩家的心。本作比起《天诛》的明显优点在于任务数量的丰富和多达36名的可选择角色，画面也比同为PSP版的《天诛 忍大全》明亮，富有忍者风格的和式音乐同样可圈可点。可以说，本作是目前掌机平台上一款素质不错的忍者题材游戏，各位忍者迷们如果对《忍大全》还有阴影的话，本作应该会让你重新找回忍者ACT的乐趣。

操作

地图画面

按键	功能
十字键	选择任务
滑杆	移动地图视点
×	进入任务确认画面
START	调出菜单

任务中的操作

按键	功能
十字键	使用忍具，四个方向各自对应画面中的四项忍具
滑杆	角色移动
□	普通攻击
△	血祀（忍杀）/搬起东西/放下西/捡起道具
○	拔刀/收刀
×	跳跃
L	锁定/防御
R	下蹲/贴墙
R＋○	转变为第一人称视角，此时用滑杆可以转换观察位置。
R＋×	翻滚
R＋↓＋□	奥义（角色LV10时习得）
START	菜单
SELECT	地图

任务确认画面

任务确认画面分为三个，分别是角色选择画面、任务详细内容、本关配备的忍具，按L、R键可在这三个画面中进行切换。同时，当玩家通关之后，就可以在忍具画面里输入指令以变换携带忍具的种类。可变换的忍具一共有四套，详情请参考后文的秘技部分。

任务画面



①血槽：减为0时角色死亡，任务失败。
②忍具：按照方位排列分别对应十字键的四个方向。
③主角 ④敌人
⑤气配标：数量与目前近处的敌人数目一致，根据敌人对我方的注意程度不同而表现在标志的透明度上，玩家可以通过观察标志的颜色来了解自己是否有被敌人发现的可能。

透明：没有受到敌人任何注意。
蓝色：受到敌人的警戒，但尚未被发现。
淡红：敌人处于高度警戒状态。
红色：已经被发觉。

要注意的是，如果气配标的数量很多，即表示周围敌人数量很多时，一旦被其中一名角色发现，那么其他敌人也会在同伴的吆喝下很快发现你，这样战斗会变得难打不少，越是这种情况越是要冷静行事。

血祀

即《天诛》中的忍杀，拥有将敌人一击致死的强大威力。使用方法为：己方在不被敌人发现的情况下接近敌人，当屏幕中出现伴随金属敲打效果音的闪光时，按下△键即可实现血祀，利用L键进行锁定可以提高血祀的稳定性。在某些情况下，看到了闪光而没能及时血祀而导致被敌人发现时，按下△依旧有一定几率进入准血祀的状态，这时玩家连打△键，也是有一定几率将敌人血祀掉的，不过大部分情况是主角被敌方挣脱而陷入短暂的气绝状态。需要注意的是，部分角色不能血祀。



奥义与皆传

每名角色在LV10的时候会习得奥义，施放方法为R＋↓＋□。奥义威力巨大，可以产生相当于血祀的高攻击力，这样即使被敌人发觉行踪也不必惊慌了。而角色在达到LV20时会得到“皆传”的称号，这表示该名角色已经升到最高级别，各方面的数值也不再变化。由于许多角色如ゴウ、キヌ、ザジ等，获得皆传后能够得到封印剑版的ゴウ、キヌ、ザジ这些隐藏人物（人物头像上会增加一个五角星），所以鼓励玩家尽量多练角色，以体会游戏的全部乐趣。



关于任务评价

本作中的任务评价以100分为基本点数。完成任务后，系统会在100分的基础上同时根据血祀和被敌方发觉的次数对玩家的评分进行增加和减少，血祀一人可获得7点的加分，而被发觉一次则要扣除16分。另外，除敌全灭的任务外，尽量少杀敌和少使用忍具也容易获得较高得分。只要最终的加算结果在100以上，就可以获得该关卡的最高评价，而该关在地图上的标志也会印上一片金色云彩。普通难度下，100分即为关卡的最高评价；而如果选择了困难难度，计算结果超过100时，超过100的数值部分会对角色的经验值有所加成。



负重跳远



“《忍道》系列”不算秘技的秘技，角色在扛着敌人的尸体或者箱子等重物的状态下，推住滑杆的前方向进行跳跃，在跳跃的过程中发射手里剑一类的投掷忍具，可以使角色的跳跃距离增加。不过相比PS2版的两作，本作实现该操作的难度有所上升。原因在于跑动时需要滑杆操作，而发射忍具要再迅速地去按十字键，手指的行动受到很大限制。

任务类型

本作任务种类有暗杀、全灭、泥棒、输送、收集、诱拐、强夺、警护、到达、救出、袭击、决斗、护卫等13种，数量总计为80个。其中有数字编号的任务有61个，另外19个则是特别任务或者隐藏关卡。关卡的推进并非单一线路，部分关卡完成后会出现2~3个分支关卡，这也是本作自由度高的原因。此外，选择不同角色反复挑战相同关卡也可获得不一样的感受。任务的数量虽然很多，但因为关系到踏破率的达成和角色的收集，劝各位尽量完成。



全角色出现条件一览

编号	角色	出现条件	可否血祀
1	ゴウ	初期	可
2	キヌ	序说“始まりの火焰”后出现	可
3	ザジ	特殊任务“宿敌”后出现	可
4	ヘビトンボ	特殊任务“邂逅の蛇兄弟”后出现	可
5	ウズムシ	第二节任务“脱毛轮舞”后出现	不可
6	毛伸	特殊任务“仇怨の毛伸”后出现	可
7	ウスバ	特殊任务“丧巢と封印剑”后出现	可
8	丧巢	第三节任务“菩萨が差し伸べる手”后出现	可
9	カブト	任务45“泥棒”后出现	不可
10	多罗场	–	可
11	我无乱	特殊任务“恶梦”后出现	不可
12	武士・刀（一）	第一节任务“あんたにしか赖めない”后出现	不可
13	武士・弓（一）	–	不可
14	武士・铳（一）	武士・弓（一）练至LV10	不可
15	侍大将（一）	武士・刀（一）练至LV10	不可
16	一条信辉	侍大将（一）练至LV10	不可
17	武士・刀（赤）	任务6“茸を集め届けよ”后出现	不可
18	武士・弓（赤）	任务10“茸を集め届けよ”后出现	不可
19	武士・铳（赤）	武士・弓（赤）练至LV10	不可
20	侍大将（赤）	武士・刀（赤）练至LV10	不可
21	赤目影虎	侍大将（赤）练至LV10	不可
22	武士・刀（贞）	任务8“金库を送り届けよ”后出现	不可
23	武士・弓（贞）	–	不可
24	武士・铳（贞）	武士・弓（贞）练至LV10	不可
25	侍大将（贞）	武士・刀（贞）练至LV10	不可
26	贞女	侍大将（贞）练至LV10	不可
27	弥勒	最终节“泡影”后出现	不可
28	用心棒	特殊任务“姬の行方”后出现	可
29	忍熊	特殊任务“オンジ”后出现	可
30	ゴウ★	ゴウ练至LV20	可
31	キヌ★	キヌ练至LV20	可
32	ザジ★	ザジ练至LV20	可
33	达人武士（一）	武士・刀（一）练至LV20	不可
34	达人武士（赤）	武士・刀（赤）练至LV20	不可
35	达人武士（贞）	武士・刀（贞）练至LV20	不可
36	奈美先生	踏破率100%达成	不可

飞鸟忍者的技能

本作的中心人物——ゴウ、キヌ、ザジ均是飞鸟之里的忍者，将他们练到皆传后，便可获得这三名人物的封印剑版。封印剑版的三名角色除了武器与服装上的外表变化外，攻击方式也会有所变化。下面就列出这三人封印剑版本的招式。



秘技（通关后使用）

忍具不减	暂停画面中输入“↑↓←→↑↓”
敌我双方HP不减（血祀可）	暂停画面中输入“→→↓↑↑”

忍具变更

任务开始前，“任务详细确认”画面的第三页为忍具一栏。通过输入以下指令可以让忍具发生变化。

指令	忍具
↑↑↑↑↑	默认忍具
↓↓↓↓↓	忍法・空蝉×1　忍法・极炎术×1　埋火・究式×5　火药武士骗し+300×5
→→→→→	回复药+60×20　键锁・乙×1　埋火・一式×10　飞鸟手里剑×30
←←←←←	疾风药+90×10　钩锁・丙×1　气绝武士骗し+90×10　增强药+90×10

和PS2版《忍道》的联动

必要物品

USB线一根，PSP一台，记忆棒一根，《忍道 焰》游戏一张，PS2一台，PS2记忆卡一块，PS2版《忍道 戒》或《忍道 匠》游戏一张。

准备好以上道具后，可按照如下顺序进行联动。

1.用USB将PSP和PS2连接起来；

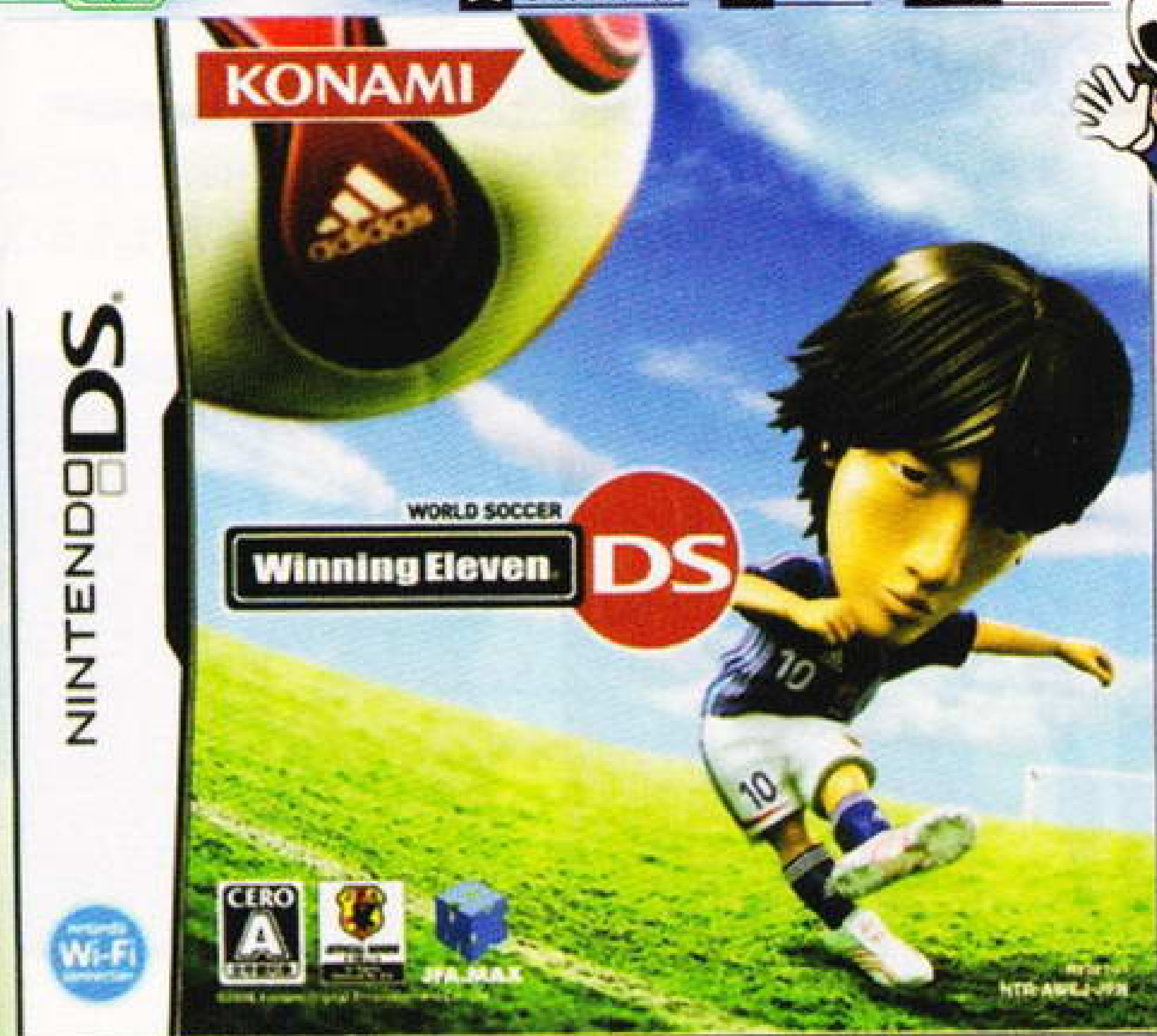
2.将《忍道 戒》或《忍道 匠》的游戏放入PS2光驱，启动PS2；同时用PSP启动《忍道 焰》；

3.选择《忍道 焰》菜单里的“ダウンロード”，在“匠ファイルの受信を行いますか”的画面里选择“はい”；

4.回到PS2，在《忍道 戒》/《忍道 匠》的菜单画面中选择“Missionediter匠”一项里的“任务を编辑する”，选择自己想要的任务，并选择“忍道焰に送信”，接着选“はい”；

5.当PSP画面上显示“正常にダウンロードが完了”后，将任务保存在记忆棒里，就可以在《焰》中玩到家用机版的任务了。

文 大大奶糖 编 LIKY 美编 咕噜





NDS 世界足球 胜利十一人DS

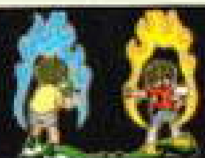
ワールドサッカーウイニングイレブンDS

◆Konami◆SPG◆2006年11月2日◆日版
◆1－2人◆自带记忆功能◆512M◆3980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

和“《FIFA足球》系列”全游戏平台无处不在的习惯不同，《WE》总是像个大家闺秀一样轻易不露面——尤其在各个掌机平台上。虽然PSP版的《WE9 UE》早在一年前便已经发售，但是NDS一直都无缘一亲《WE》的芳泽，现在伴随着《WE DS》的发售，广大NDS玩家再也不用遗憾了。这个在全世界球迷玩家中有着良好口碑的系列，究竟会在NDS上有怎么样的表现呢，让我们先简单领略一下吧。




主菜单介绍 特色模式新感觉



本次《WE DS》除了继承系列一直以来的诸多经典模式外，还特别加入了为NDS版准备的一些全新模式，所以在主菜单我们可以看到菜单选项有9个之多，下面就为大家逐一介绍。



マッチ (Match)

友谊赛模式，可以随时随地展开的游戏模式，可供选择的队伍囊括国家队以及俱乐部队。除了和电脑展开正常的比赛，还可以直接选择点球大战，该模式下也可以使用玩家自己创建的原创队伍进行游戏。







ワールドツアー (World Tour)

世界巡回赛，作为NDS版原创模式的世界巡回赛，取代了系列中高人气的Master League模式。此模式下玩家率领一支名不见经传的足坛弱旅（或者是自己的原创队伍），转战世界各地与大大小小的球队交锋，以此来提升球队的世界排名以及声望，以最终取得世界头号球队的头衔为目标。在比赛过程中还可以凭借胜利获得新球员加盟的机会，这样球队实力也会逐步提升。





ネットワーク (Network)

联机模式，这个模式利用了NDS的无线联机通信功能，进行联机对战和网络对战。在普通的Wireless联机对战中，甚至可以直接使用“Download Play”，使没有游戏卡带的玩家也能享受对战的乐趣；而通过Wi-Fi，还可以和全世界的玩家进行网络对战（不过网络速度不好的话联机很卡）。此外，在该模式中还可以通过联机，和朋友交换原创球队里的球员（口袋妖怪WE版^-^）。





コナミカップ (Konami Cup)

Konami杯模式，这也是系列中的经典模式了，玩家需要率领一支自己喜爱的球队，经过淘汰赛最终取得Konami杯。而本作中，玩家可以自由设定参赛队伍的数量、对战组合等等。另外强大的记忆功能，可以随时记录中断的比赛，然后重新开始比赛。





オリジナルチーム (Original Team)

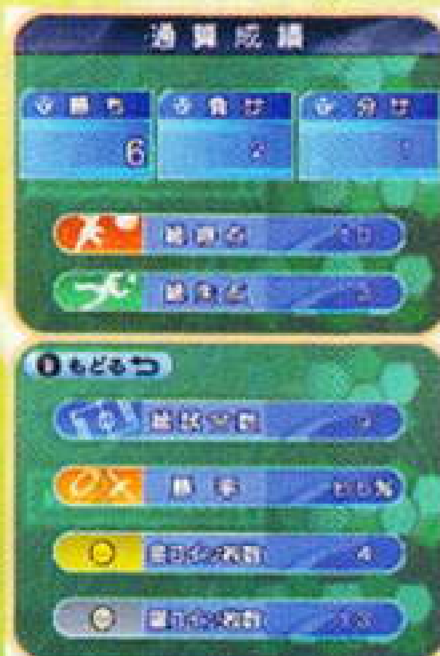
原创球队模式，这里就是玩家的地盘，在这里玩家可以创建一个完全属于自己的个性化队伍，从编辑球队的阵型到球员的选择，从队服的设计到队旗的选择，完完全全由玩家一手掌握，相信大家在比赛前看到自己手绘的队旗时，满足感定会油然而生。





通算成绩 (Record)

战绩统计，玩家可以在这里看到自己截至目前为止的所有经历过的比赛的成绩，并且有详细的统计报告，如胜负场数、进球失球数、金币银币拥有量等，有助于玩家对今后球队战术的制定，当然也可以作为对自己往日战绩的回顾。





トレーニング (Training)

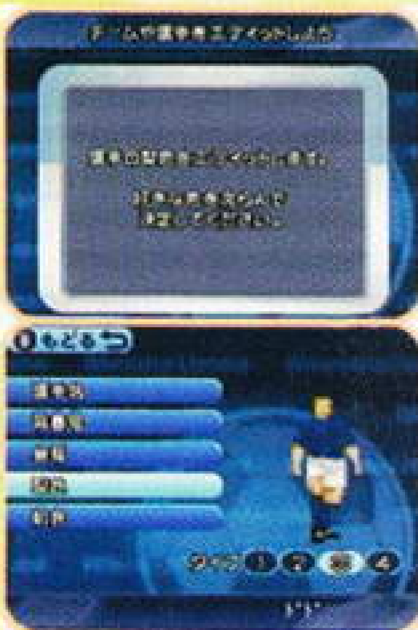
练习模式，顾名思义，练习模式就是让玩家进行自由训练，熟悉操作，进行实战演习的地方。这也是系列的经典模式了。训练时上屏显示训练画面，下屏显示各种操作说明，可以依照说明来进行系统训练。此外定位球的练习也是在此进行。





エディット (Edit)

编辑模式，玩家可以在此模式中对现有全部球队的球员进行姓名、容貌、以及号码等方方面面的修改，对于不熟悉日文的朋友来说是个不错的设定，您可以将自己喜爱球员名称统一更换为英文显示。





オプション (Option)

设置模式，这里可以设定游戏中的各种参数，由上至下的设置依次是比赛的时间、是否加时、是否有点球战、音效设置、足球颜色等。此外还可以选择进行比赛时，下屏幕是显示阵型和体力，还是显示雷达地图。



▲在设定菜单中可以设定下屏显示阵型还是显示雷达。



▶上图为显示阵型时，下图为显示雷达地图时

转扭蛋——球员转出来

前面介绍ワールドツア（World Tour）这个模式时曾经提到会有新球员源源不断地加入，而金币和银币则可以帮助我们实现。将金币或者银币当作筹码投入扭蛋，之后用触控笔转动扭蛋，新球员就会诞生了。金币取得优秀球员的概率大于银币。金币银币的取得方法多种多样，银币的取得方法是比赛胜利后的酬劳，以“简单”、“普通”、“困难”难度胜利后，取得的银币对应分别为1枚2枚和3枚，每取得10场比赛的胜利后会获得一枚金币。



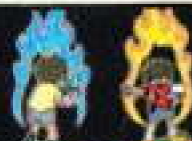


▲通过转扭蛋来获得新球员，也算是别出心裁了。





操作简介 沿袭PS版的操纵方式



优秀的操作性可以说是“《WE》系列”的看家招牌，本作还算保留了系列一贯流畅的手感。限于机能和键位，本作几乎完全照搬了PS上《WE2000》的操作方式，虽然较之PS2版来说删除了不少动作，但对于老玩家而言，玩起来恐怕还能找回当初玩PS版的感觉，在此熟悉一下这些当初让我们津津乐道的操作吧。





基本操作

共通部分	
控制球员移动	十字建
加速	R键
触摸屏	调整全队的进攻和防守意识，总共有5档

进攻部分	
直塞球	X键
长传	A键
短传	B键
射门	Y键

防守部分	
铲球	A键
抢断	B键
自动抢断	R+B键
非当前控制球员围抢	Y键（长按）
门将出击	X键（长按）
换人切换控制球员	L键



实战应用操作

大步趟球	控球情况下，按住R键并快速双击方向键。
撞墙式二过一	按住L键后再按B键，成功后无法停止，接球队员无论离传球队员多远，都会在得球后第一时间将球回传。
挑球式二过一	按住L键后再按A键，基本类似“撞墙式二过一”，只是传球球路高于“撞墙式二过一”。
挑传直塞球	按住L键后再按X键，以高球的方式为己方队员输送直塞球。
挑球射门	按住L键后再按Y键，适用于单刀赴会时守门员弃门而出时的射门方式。

捅射	方向键←+Y键（以球员面向右为例），球速很快，力道很足，贴着地面的直线球，是很好的得分手段。
高轨道传中球	在对方禁区左右侧时向里按A键，是边锋突破后的助攻方式。
低轨道传中球	在对方禁区左右侧时向里快速双击A键，效果同“高轨道传中球”。
贴地传中球	在对方禁区左右侧时向里快速按B键（或者三连击A，比较有难度，不推荐）。
假动作	按下Y键后，在球出脚前快速点B键发动，多用于前锋和守门员一对一时的过人方式，成功后前锋可面对空门轻松得分。
踩单车过人	持球时连点L键，可做出连续绕跨球的精彩过人动作，实用度较低。



定位球操作

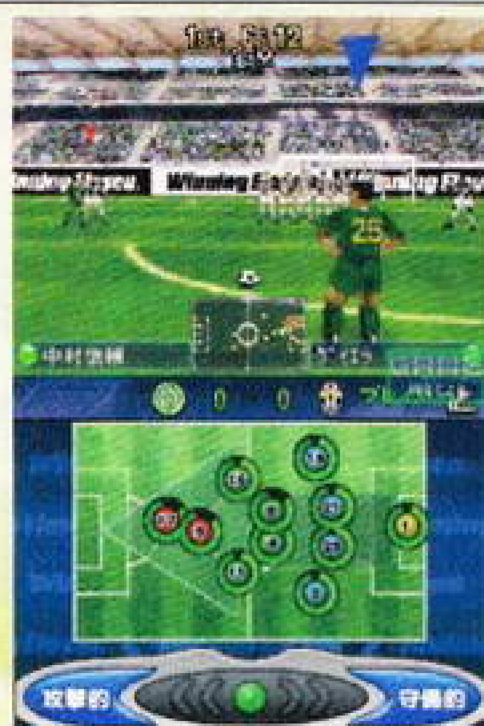
角球

罚球队员按下Y键后，争抢队员按A键自动做出相应射门动作，或者按下B键发动战术角球。



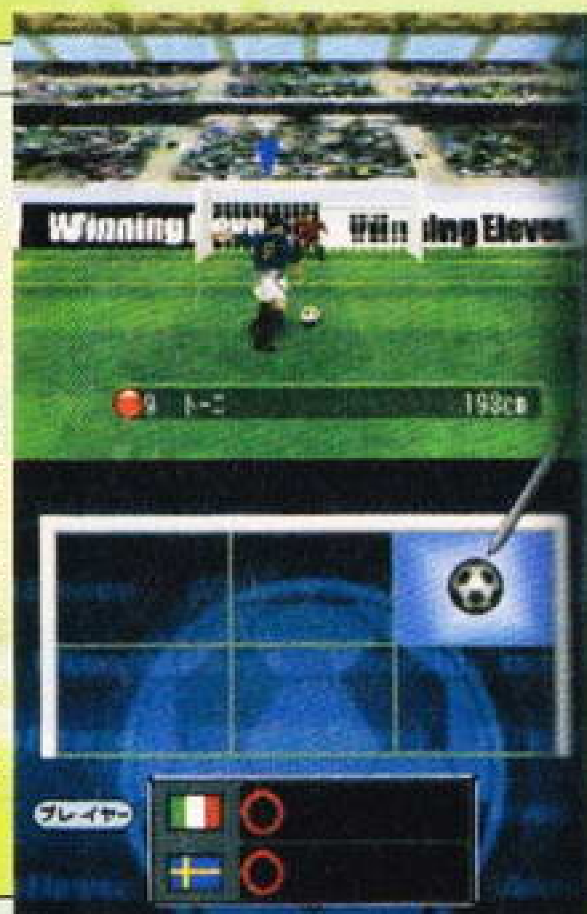
任意球

通常直接按A键，然后自行控制力度，球飞行线路较高；↑+A键踢出的球飞行高度居中；↓+A键则是是贴着地面的低平球



界外球

B键直接抛掷给离自己最近的无球队友，A键或Y键则会抛掷给远端队员（不精准）。



点球

本作的点球为了迎合NDS特殊机能而做了不小改动，下屏中划分了6个区域，可以用方向键移动或者触控笔直接点击一个区域，选定后按下A键即可将球射向该方向；作为防守方时，同样需要在6个区域内选择一个位置作为扑球方向，并且一定要在裁判鸣哨前做出决定。这样一来，可以说是利弊各半，好处是，作为进攻方来说可以更好地控制射门精准程度；而坏处则是防守时完全要靠瞎蒙乱猜，因为扑球方向的判断是在裁判鸣哨前做出，而对方的射门动作却是在鸣哨后进行，好在无论是否在鸣哨前做出判断，守门员都会有个扑球动作（因为一开始有个默认扑球方向），再也不会发生因为操作失误而导致的门将傻站着不动的情形了。

结语

《WE DS》自然是一款NDS玩家翘首以盼的作品，但是不可否认的是，在家用机上备受赞誉的金字招牌无法成为掌机版令人满意的保证。当看到球员脸上的马赛克，当听不到解说员充满激情的评论，当震耳欲聋的助威声变成若隐若现的嘈杂音效时，相信很多忠实的实况玩家已经大失所望了吧？不过话说回来，作为NDS上第一款作品，厂商确实还有许多地方没有吃透，但游戏手感和电脑的AI保持了家用机的水准，加之原创的许多特别要素，本作的表现还是可圈可点的，所以希望各位老玩家可以在本作中找回当初在PS上那份对《WE》的执着和热爱，也希望各位新玩家在习惯了PS2版美不胜收的画面后，能够在这款作品中找到一些新鲜感。

文 软饼干 美编 澄香

欢迎回到Vice City!
各位老大你们准备好了吗?



PSP 横行霸道 罪都故事
Grand Theft Auto: Vice City Stories

◆Rockstar Games◆ACT◆2006年10月31日◆美版
◆1人◆768KB◆49.99美元
◆无周边未定◆推荐玩家年龄：17岁以上

万众期待的神作终于降临了，本次故事的发生地又回到了罪恶都市，这座以迈阿密为原型的美丽海滨城市。本作拥有全新的故事，丰富的支线任务，众多经典元素也得以保留。绝对能让玩家体验到前所未有的游戏享受！由于受时间和篇幅的限制，饼干我连玩带写制作该攻略的时间只有4天，所以本次的攻略还是以主线流程攻略为主，而那些丰富多彩的支线任务将在以后进行重点研究，还望广大读者多多谅解！好了，废话不多说了，就让我们重新回到那熟悉的"Vice City"中去吧。

系统详解

基本操作

按住以后配合滑杆可以调整视角

L+R：快速对准面对方向

特殊任务（Special Mission）

锁定目标 刹车

进入/离开交通工具

武器切换 音乐电台切换

跳跃 刹车或倒车

攻击

加速跑 汽车油门

手动瞄准 汽车喇叭

打开菜单画面

人物的移动 交通工具的移动

不同视角切换

1 当前游戏中的时间	5 武器及弹药数
2 HP槽	6 当前电台
3 防弹衣	7 区域名称
4 拥有金钱	8 小地图

徒手格斗

徒手状态下光按○键只能使出一招直拳，而其他强力格斗技需要配合R键来完成。

按住R+○	四连击，属于普通连续技
按住R+×	二连击，属于强力连续技
按住R+□	防御
按住R+△	擒住对方，坚持时间较短
擒住对方时+滑杆	挟持中移动，坚持时间较短
擒住对方时按○	组合拳
擒住对方时按×	强力一击
擒住对方时按△	摔投
从背后擒住对方时按△	勒颈必杀技

驾驶汽车/船时射击

○	向前方射击(摩托限定)
同时按住L+滑杆←后按○	向左侧射击(汽车/船/摩托通用)
同时按住L+滑杆→后按○	向右侧射击(汽车/船/摩托通用)

游泳

滑杆	控制游泳方向
□	靠近岸边时便可跳起攀爬
×	加速游

双翼飞机

×	油门
R	平行右转
L	平行左转
L+R	后方视点
滑杆↓推	拉升机头
滑杆↑推	降低机头

相机/狙击枪

R	架起镜头
R+□	放大镜头
R+×	缩小镜头
R+○	拍摄/射击

叉车

滑杆	控制方向
□	刹车或倒车
×	油门
→	降低叉子
←	升高叉子



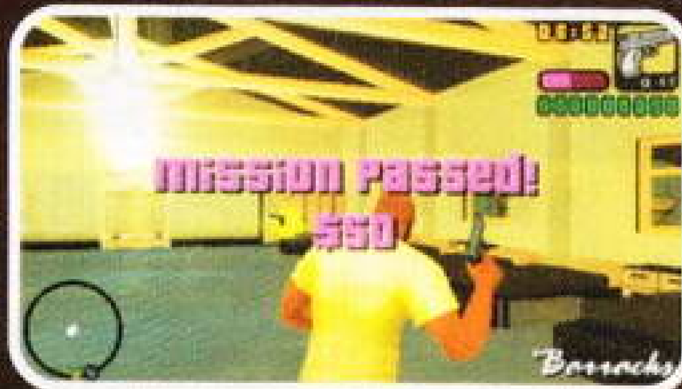
直升飞机

×	爬升高度
□	降低高度
R	平行右转
L	平行左转
L+R	后方视点
滑杆↑轻推	加速飞行
○	发射导弹(武装直升机专用)
□+×	机枪射击(武装直升机专用)



游戏模式简介

“《GTA》系列”一向是以接任务的方式来推动故事的发展，任务分为主线任务和分支任务两种。主线任务可以关系到整个游戏的故事发展，在地图上一般以英文字母或是明显的标记来注明。如果某个主线任务无法完成的话就不能推动故事的发展，直到玩家挑战成功为止。支线任务在地图上没有任何标注，需要玩家自行寻找。



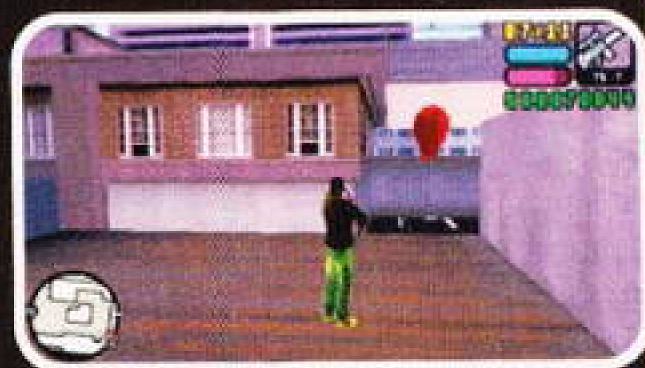
主菜单说明

在游戏的主菜单下一共有8个选项，地图(map)，玩家可以通过这个详实的微缩地图来搜寻相关的地形情报。任务内容简介(brief)，这里记录着所有接收的信息。游戏选项(game)，包括读取存档、重新开始游戏或是删除游戏记录。游戏进度表(STATS)，这里记录着玩家的详细游戏进度，其中就包括完成率的情况。操作(controls)，这里可以进行游戏操作的设置，特别是游戏上下视角反转的设置，不习惯的玩家可以把INVERT LOOK设为OFF。音频选项(audio)，这里可以欣赏所有电台的音乐节目。视频选项(display)，一些关于视频的选项。多人联机项目(multiplayer)，多人游戏前的设置项目。



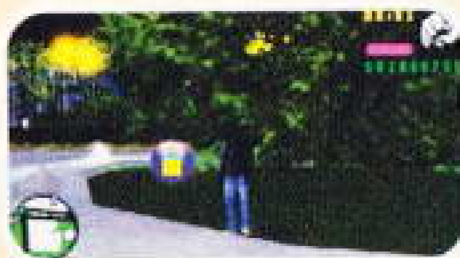
隐藏收集品

在前作《自由城故事》中有隐藏包裹收集的系统，而本作中依然拥有这个系统，只不过把收集包裹改成了寻找气球。在游戏中的隐藏角落内能看见红色气球，用枪打爆便算收集完毕。一共有99个气球，当达到指定数量后便能开启隐藏要素。由于本辑攻略的制作时间关系，全部气球收集完毕后获得的效果将会以后的“研究中心”中公布。



基础设施

医院 & 警察局



当HP减为0时便会被强制送进医院，出院时身上的物品全部丢失。本作中有个买回装备的系统，只要花2000元钱就能在买回丢失的所有武器，这是以往任何一款《GTA》游戏都没有的新系统。如果你是在任务中阵亡的话，那么出院时能看见一辆蓝色箭头的出租车，它能载你快速回到上个任务点附近。不要以为这是免费的哦，起步价1 0 元(笑)。抓进警局后再放出来时的情况和出院时差不多，同样可以在附近买回武器。

存档点

系列前作的存档地点只能在家中进行，而本作又新增了产业系统，所以玩家不单能在家中进行存档，也可以去属于自己的产业中进行存档。存档完毕后，游戏时间会自动向后推移6个小时。另外利用存档可以解决某些棘手的问题，具体参看本辑“火热秘技”。

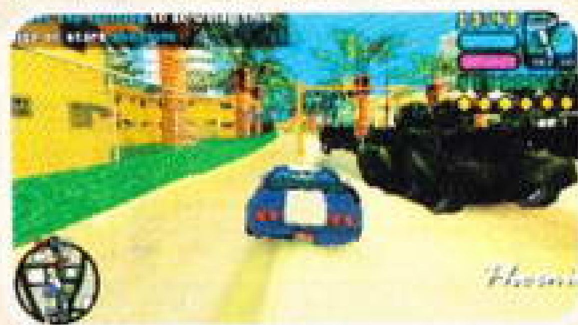


武器店

在城市中的各个区域都设有武器店，随着任务发展，可买到的武器也是越来越高级。武器大致分为轻武器和重武器两种，大威力的武器价格不菲。另外在武器店里可不要用枪指着老板，他的开枪速度可不是盖的。

通缉等级

在游戏中干了见不的人的事情后，就会出现代表通缉的五角星，附近就会有警察出现来逮捕你。本作中的最高通缉等级为6星，1～3星是普通警察来抓捕你，4～5星则出动特警和直升机，而最高的6星就会出动军队进行镇压，被坦克追击可是非常恐怖的哦。



换装

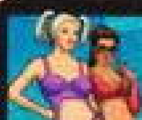
谢天谢地，本作中的换装系统得以继续保留。玩家可以去自宅进行换装，随着游戏进度推进，完成的任务越多玩家会得到更多新的服饰。穿上新衣服的感觉就是不一样。



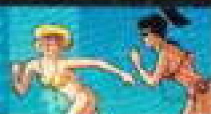
喷漆店

非常重要的一个设施，在游戏中如果被警察通缉了，只需要开车去喷漆店便能化险为夷。喷漆店还拥有修理的功能，就算是快爆炸的汽车也能立刻帮你整得跟新的一样。喷漆店的收费是一次100元，价格还算公道。

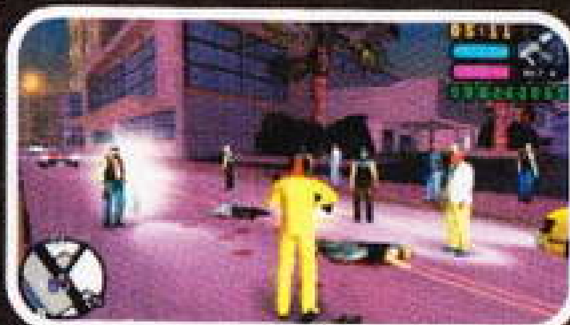




产业系统(business)



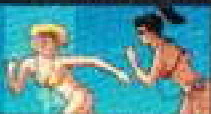
本作的原创系统，产业的好处是能给你带来高额效益。游戏中可供开发的地盘一共有30处，西岛有14处，东岛有16处。可供建设的产业共有6种。每种类型的产业建筑分为三个级别：小型、中型和大型，建设价格与收益成正比。在抢下敌对势力的一处产业后，便能开始进行改建。产业内可以在伙计那里接到各种任务，具体什么任务就不作介绍了，大家都明白哈。另外如果产业被人袭击的话，可以花钱进行修复或者改建，非常方便。



▲做老大就是牛啊！这么多小弟跟随着你。



"Vice City" 全景



支线任务是《GTA》的一贯特色，数量庞大的支线任务绝对能让玩家忙活一阵子了。下图只是简单地列出了城市中的一些基础设施的位置以及部分隐藏气球的收集地点。

武器店
医院
炸弹改装店
警察局
安全屋
工厂
喷漆店
大型货仓
隐藏汽球

赛车场
摩天轮
射击场

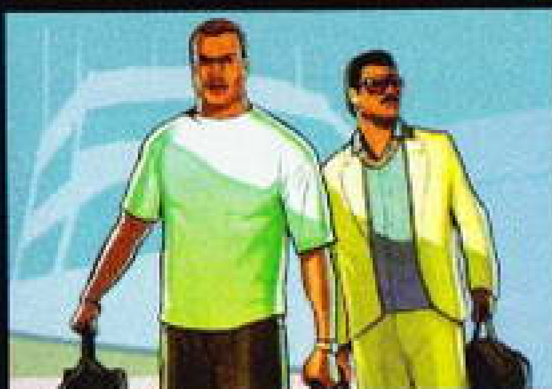
汽车交易所
车辆管理所
船泊管理局
高尔夫球场
电影厂
演唱会
产业

VICE POINT
STARFISH ISLAND
LEAF LINKS
LITTLE HAITI
LITTLE HAVANA
ESCOBAR INTERNATIONAL AIRPORT
Vice Port
Hyman Memorial Stadium

1984年，Vice City

毒品交易和帮派斗争充斥着这个纸醉金迷的海滨城市。美丽的沙滩，繁华的街头，如同大都会一般高耸的建筑，这些映入眼帘的美好事物都建立在暴力犯罪的基础上。而本作的主角——Victor Vance，这个28岁的黑小子，一直在为维持自己那个糟糕的家族而四处奔命着。由于犯了一个本该不属于他的错误而把工作给丢了，当他被逐出军队徘徊在这个充满诱惑和贪婪的街头的一瞬间，便暗下决心走另外一条路，一条永远不能回头的不归路，那就是建立一个属于自己的王国。

Victor Vance



本作的主角，为了维持自己那糟糕的家族而四处奔波，随后在一次本该不应该发生的错误后丢了饭碗，从此他也看清了这个世界的本质，在有所觉悟后便开始了自己的职业生涯。其实这个人骨子里并不算很坏，可能还有那么点正气。Victor在两年后的《罪恶都市》中，在一次交易这时中了Ricardo Diaz的埋伏，最终没能活下来。

Soldier

在夕阳的映衬下，一辆军队的卡车缓缓驶进了军营，Victor职业生涯的第一站到了。在军营里与长官Jerry Martinez报道后，便接下了第一个任务。Jerry为Victor专门配了一台传呼机(Pager)，通过这个装置就能收到其他人发来的各种消息。第一个任务很简单，帮Jerry去取一个包裹。骑上营房边的摩托车来到机场附近的接头地点。遇到接头人后会发生一段剧情，他们乘坐的游艇遭到了其他帮派的偷袭，跳海后要记得快速游上岸。回到营房后任务即可完成，Victor也挣到了第一笔佣金。任务结束后在军营中出现"军衔标志"的任务点。

Cleaning House

第一次任务让初出茅庐的Victor感到了紧张，不过缺钱的他还是禁不住诱惑，又接下了Jerry指派的任务。先到港口的射击场附近找P h i l cassidy，Phil决定教Victor怎么去弄钱。来到目标地点干掉两名守卫(红色箭头人物)，再进屋干掉剩下的两名敌人就能拿到钱了，返回军营便能获得200元奖励。

Conduct Unbecoming

龌龊的Jerry最近非常想念一个叫Mary女人，所以便叫Victor去找她过来玩玩。先去码头Phil处领车，然后在街边妓女的指示下，在某俱乐部内找到了Mary，在带Mary回去前还要干掉两个挡道的小混混。回去的路上车速别太快了，Mary死了任务就失败了。回到军营门口，正要进去时被教官抓了个正着，由于带女人回军营是严重的违纪，所以Victor还没来得及解释就被军队开除了。Victor的第一份工作丢了，当他失落地徘徊在街头时收到了Phil的短消息，同时港口射击场出现字母"P"的任务点。

Cholo Victory(P)

Phil这家伙喝得醉熏熏的，手中挥舞的霰弹枪着实让Victor吓出一阵冷汗。这家伙还硬撑着要开车，撞墙了不是，还是自己来开吧。先去警察局门口探探cholos的情况，然后去目标地点找到一名cholos的成员，那家伙看见我们就跑了，追！靠近敌车后，Phil会进行射击，你只需要开好车就行了。完事后去汽车喷漆店(Pay n'Spray)修理好卡车后把Phil送回家，获得200块奖励。才刚分手就接到Phil的短消息，他推荐Victor去找他妹妹的丈夫Marty，让Marty介绍点活干。这时地图上出现字母"Mw"的任务点。

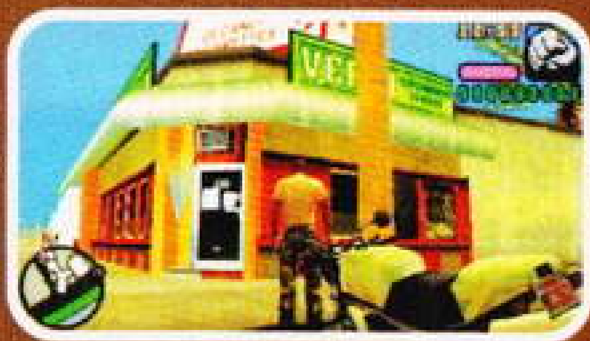
Shakedown(Mw)

找到Marty家，首先看见



唠叨的姑妈

游戏初期，Victor会不时地收到姑妈发来的短消息，讲得都是鸡毛蒜皮的事情，什么要好好工作啊，Lance最近老是闹失踪啊，交女朋友不要乱花钱的琐事。



Marty的老婆Louise，聊了几句后Marty也回来了，这个瘦小的男人貌似和他老婆不和。在得知是Phil介绍来的，便招呼Victor上了车。这次的任务是去商店街收保护费，没想到cholos的人已经在那里了，干掉商店门口那两小子。进入商店从老板那得知钱已经被抢了，再赶去cholos地盘看看，那里商店老板还嘴硬说钱已经付给cholos了，现在没钱了。没办法，看来不砸个店什么的是不愿意给了，把绿箭头指示的冰柜都砸了，然后干掉冲进店的cholos，这时老板就会乖乖地掏钱了。任务完成获得500元。

Phil Cassidy



“《GTA》系列”的老角色了，是一名性格急噪的武器狂人，拥有因酗酒过度而被军队开除的不良记录。在两年后的《罪恶都市》中，他与Tommy一起策划抢银行时因酒后玩遥控炸弹而炸断了左手。

Boomshine Blowout (P)

回去找Phil，他又喝得醉熏熏，从他口中得知cholos帮一直和他过不去，Victor决定帮他一把。本次任务有难度，要在限定时间内用叉车把4个箱子运到卡车上。由于每把1个箱子送上卡车就会有一条通道杂物给堵住，所以路线情况一定要心中有数，失败几次后肯定能熟练的，不用着急。完成任务后得到250元。

Fear The Repo (Mw)

继续去找Marty接任务赚点小钱，看到Marty和Louise这对夫妻又吵架了，Louise伤心地跑去妹妹家住了，而Marty则叫Victor一起出去透透气。本关任务是偷窃三辆汽车，非常简单的任务。要注意偷来的车如果撞得太烂要去喷漆店修理一下才能顺利交货。偷来的车都通过Marty的生意渠道卖掉了，而Victor只获得了区区500元，不过产业化的犯罪已经给了Victor某些启示。任务结束后地图上出现字母“Lw”的任务点。

Waking Up the Neighbors (Mw)

从Marty那听说cholos在骚扰他的生意，所以要让Victor去镇压一下他们的嚣张气焰。任务很简单，带上手雷，在限定时间内炸掉3个红点标注的货车，任务完成后得到500元。

When Funday Comes (Lw)

在妹妹家的Louise对丈夫很失望，伤心透了。而Victor不知道怎么安慰她，所以决定带她去公园散散心。本关是个赛车任务，必须要第一才能完成任务。赛车的要点和系列前作一样，在直道加速，不要大幅度转向，转弯时一定要减速慢行，红圈出现的位置也要有个预判，任务完成后获得500元。同时在SUNSHINE AUTOS汽车交易市场附近(原VC中的汽车展示大厅处)可以花3000元买到刚才的比赛用车——Quad。

Takin' Out the White Trash (Lw)

Louise又哭又闹的，Victor决定去找Marty当面对质一下，不巧的是在家门口附近被一群来找Marty的流氓给堵上了。本关难度不是很高，不过要一下子解决10多个人也是蛮有挑战性的，记得优先干掉拿枪的敌人。另外Louise会帮你一起打，不用过于担心她的安危。解决掉流氓就开车送她回家，获得200元奖励。

Marty Jay Williams



Phil的妹夫，非常不在乎自己的老婆。这个十恶不赦的家伙平时就喜欢干些卑鄙下流的事，在本作中因绑架自己的老婆而被Victor所杀，其名下的产业也全部被Victor吞并。

Truck Stop (P)

去找Phil时发现Jerry也在那里，Victor看见他就很不爽，当初就是因为他才会被军队开除。不过Victor现在为Phil打工，而Phil又在为Jerry做事，所以只能忍着了。上车后先去宾馆召集人手，然后寻

某个被抢司机的抱怨　“抢车？F*CK！你以为这是Liberty City(自由城)吗？”

找到一辆目标卡车，干掉车上的人后夺下卡车。这时Phil在前面开着抢来的卡车，你就要在后面保护，任务完成后获得300元。

O，Brothel，Where Out Then(Mw)

第一次抢夺房产的任务来了，先去Stonewall J's武器店，拿到Marty已经买过单的霰弹枪。杀到目的地打爆目标车辆后，附近房子里内会冲出许多敌人，干掉这些家伙后进屋把标有绿色箭头的床给打坏，这房子就归你的东家Marty了，同时提示说在有“FOR SALE”的地方就可以购买产业建筑了。

Got Protection？(Mw)

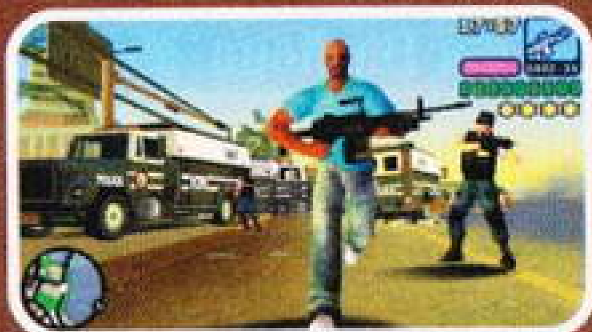
Cholos最近一直在恐吓红灯区的女孩们，Marty决定让Victor去教训他们一下。开车到目的地后会被偷袭，这时要分别去三个地点解救被围困的女孩。把女孩救出来后，她们还会帮忙杀敌，非常强悍。任务完成后获得500元。

Louise



一个可怜的女人，长期受到丈夫的冷遇，一直希望能有一个男人带她远走高飞。在遇到Victor后，她又看到了生活的希望。在本作中Louise被多次劫持，而Victor也没能挽留住她的性命，并最终死在Mendez兄弟的枪口下。

Marken Man(P)



Jerry又来安排任务了，Victor每次看到那张恶心的嘴脸就想揍他一顿。这次是个交易任务，去到目的地后发现中计了，还没交易就被人包围了，干掉这些家伙后赶快加速逃跑吧。半路上Phil会扔燃烧瓶来攻击追杀的敌车，非常强悍。Jerry的奸计没得逞，便发了条短消息来恐吓Victor。而这时Louise也发来短消息，貌似因为上次偷拿了丈夫的钱，所以现在很害怕。

D.I.V.O.R.C.E(Lw)

去到Louise的住处，发现只有她妹妹在家(她妹长的太夸张了)，接着去老地方寻找，发现Louise被Marty劫持了。看来只能痛下杀手了，替饱受折磨的Louise惩罚了恶棍丈夫。任务结束后获得了新住所和新服装。

To Victor,The Spoils(Lw)

Louise终于可以好好过日子了，但她丈夫Marty所拥有的那些产业还没有夺过来，所以决定找Victor一起去干票大的。先去找几个混混帮忙，然后坐车去进行屠杀吧。两个地方都搞定后，Marty的产业就全是你的了，产业模式也随即开启了。任务完成后Victor接到神秘短消息，说有位神秘的客人在飞机场。



Jerry Martinez



卑鄙龌龊的在役军官，利用在军队的职务之便大肆进行非法活动。Victor之所以被军队开除也是为了完成他的一个肮脏的心愿。不过这个心狠手辣的家伙最终还是死于Victor的枪口下。

Jive Drive(飞机标志)



原来是Victor的弟弟Lance来到罪恶都市了。不过兄弟俩刚见面就被一群枪手给盯上了。Lance负责开车，而Victor就负责扫射半路拦截的敌车，干掉所有敌车后会引起警察的注意，去喷漆店消除通缉后把Lance送到宾馆。任务结束后地图上出现字母“U”的任务点。

Victor的爱情

当Victor邂逅Louise后，随着任务的推进，Louise经常会地发来温馨的问候消息，估计Victor这小子觉都睡不着了。

Lance Vance



一个嘴上比手上厉害的家伙，Lance是Vance家族中的一员，而整个家族就只有他和他哥哥Victor两个人。Lance的情绪很不稳定，做事冲动，并且非常讨厌哥哥把他当小孩看待。Lance是前作《罪恶都市》中的一个重要角色，最后因背叛Tommy而遭杀身之祸。

Hose the Hoes(Lw)

某个非法产业突发大火，现在要赶快去救火。和Louise一起去路边抢下一辆消防车后前往目标地点，尽量让消防车正对着起火位置，这样能看清火苗位置。每个起火点浇上片刻才会有效果。扑灭火以后干掉纵火者，任务完成后得到250元。地图上出现字母“L”的任务点。

Robbing the Cradle(Lw)

到达目的地后发现红色箭头的车正在追赶一辆蓝色箭头的车，现在只需想办法把敌对车辆撞坏即可。任务完成后获得500元奖励。同时Victor和Louise的感情是越来越好了。



Nice Package(U)

Umberto这个家伙以前是帮Marty做事的，Victor想去和他搞好关系，尽管现在不知道是不是能信赖他。本关是收包裹的任务，而且必须抢在帮内人员之前抢到，争夺的场面相当刺激。驾车靠近敌车让车后的小弟来进行攻击，趁乱拿到包裹后就可以回目的地了，任务完成后获得750元。

Umberto Robina



强烈仇视海地人的古巴帮首领，虽然身为老大，但却是个胆小鬼，在前作《罪恶都市》中他雇佣Tommy为自己做了许多危险的任务。而在本作中也有因为不敢去敌人地盘接老爸的可笑事情发生。

Balls(U)

再次来到Umberto家，发现他家里来了个难缠的“客人”，因为受不了那女人唠叨的声音，Victor决定出去找点活干。又是一个帮派争斗的任务。先要找一辆能坐4人的汽车，拉到几个帮手后来到目的地进行战斗吧，任务完成后能得到800元奖励。

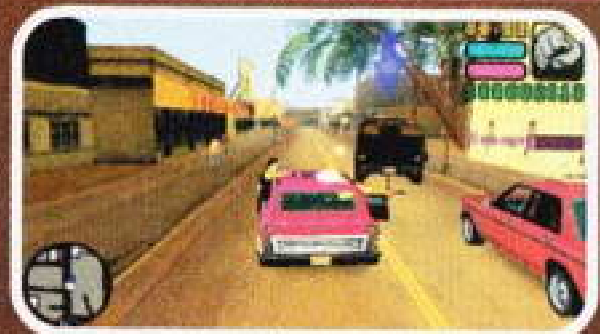
Papi Don't Screech(U)

来到Umberto家看见Umberto在嚎啕大哭，还吵吵



嚷嚷地说自己要变孤儿了（汗），一打听原来他老爸Alberto在外面迷路了，而那里又是cholos的地盘，Umberto这个胆小鬼又不敢去接老头子，只能让Victor出马了。找到老头后要在6小时内送到咖啡馆，老头上车后注意车速不能太快，而你也不能下车，这都会吓着老头。半路出现的敌车很讨厌，一旦发生冲突的话，老头立刻就会心脏病发作。由于敌车一般都在大路上巡逻，所以就要多走小路，必要时把车停到角落或者矮房子附近，并时不时地打开地图看一下路线。任务完成后获得1000元。

Havana Good Time(U)



去打劫cholos的货仓，在干掉守卫后，同伴会开始搬运货物。这时就要保护同伴不被杀害，坚持到货物搬运完毕后驾驶货车回家。走的时候仓库里还埋了炸弹，看来cholos彻底完蛋了。

The Audition(L)

去找弟弟Lance，这家伙神神秘秘地说有大事要做。先快速来到第一个目标地点，谁知道在快餐店遇到打劫的了，干掉这些杂鱼后又要想办法摆脱门外的警察。来到第二个目的地后要换乘摩托车来到楼

冲动的Lance　好几次街头帮派斗争中，他都会边开枪边冲敌人高喊：“有胆子就过来啊！我要把你们全杀了，我的名字叫Lance”。

顶，然后通过斜坡在屋顶上进行飞跃，在连续几个飞跃后来到空地，干掉这里的敌人后抢下目标车辆再通过斜坡逃离。任务完成后获得750元，同时地图上出现字母“F”的任务点。

Money for Nothing(F)

通过Lance的介绍，Victor认识了一名叫Forbes的西装男，这个家伙有点可疑。本关任务大致是，先让Victor去仓库，然后开一辆货车来吸引警察的注意。在大街上乱转即可，一定时间后就可以去喷漆店把汽车颜色给换了，任务完成后获得1500元奖励。

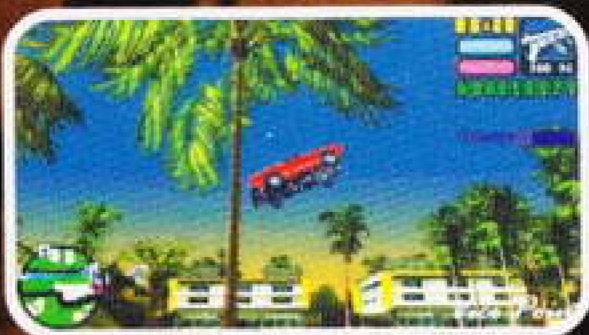
Brian Forbes



原本是Vance兄弟的生意伙伴，在某次任务中暴露了自己的警察身份，后因为掌握某些可能对Vance兄弟有好处的消息而被Lance软禁，最终因提供了假情报而被Vance兄弟干掉了。

Leap and Bound(F)

用望远镜监视Lance和接头人的交易，没想到Lance被



对方给打晕后劫持了。由于是对方开的是快艇，Victor只能去附近找辆车在岸上追踪。来到货轮附近，通过岸边的斜坡直接飞到船上。一路杀进去，并最终在船舱内解救出Lance。随后在船上收集散落的包裹，最后到达目的地完成任务，获得1500元奖励。

The Bum Deal(F)

Forbes的假消息真是害死人了，回去就把他给绑了。拷问一番后发现这个家伙居然是个警察，从他口中得知某暴走族经常光顾的酒吧内有个很重要的人，但是到了酒吧后，非但事情没打听，倒是被一群大老粗给包围了，想办法突围吧。回去据点后发现Forbes这小子居然逃跑了，追上去直接干掉他吧。

Snitch Hitch(L)



要去机场大厅见一个人，先把Lance送到目的地，然后进入机场后会发生剧情。要注意出机场别忘了拿门外的武器。最后去飞机跑道处干掉所有人后拿到一份文件。任务完成后获得1000元。

From Zero to Hero(L)

得知Martinez在某处有次交易，机不可失啊。和Lance一起把所有Martinez的人都干掉，开上卡车后要跟着Lance的卡车走。半路上敌人车辆的骚扰不用放在心上，离谱的是在上桥时还会杀出一架武装直升机，直升机投掷炸弹的线路



可以预判到，轻松躲开。任务完成后获得3000元。这时地图东岛开放，而西岛北部的居所附近可以花4500元买到Spiltz-6 ATV。

Brawn Of the Dead(L)

和Lance一起来到商场内，在限定时间内用霰弹枪打退丧尸(－－)，既要保护人质的安全又要防止丧尸进入商场，难度不算高。最后把Lance带回目的地即可过关。任务完成后获得850元，地图上出现了字母“R”的任务点。

Blitzkrieg(L)

当Vance家族的产业数量到达一定数量后便能开启该任务。由于前不久的那次惊天动地的行动后，兄弟俩不禁有点担心Martinez的报复。这不，Vance家族产业正在被Martinez洗劫，并且Lance已经赶过去了，Victor现在的任务就是去帮忙。先去买些好点的武器，最好能穿上防弹背心，然后快赶去目标地点歼灭敌人吧，任务完成后获得500元。地图上出现了字母为“M”的任务点。

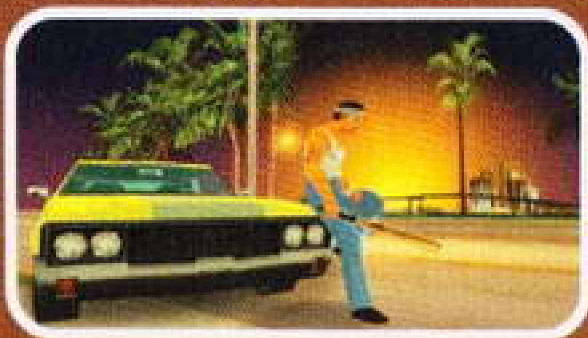
The Mugshot Longshot(M)

本关是个拍照任务，去警察局门口拍下Jerry和警察接头的照片，一定要把镜头拉到



最大才行，如果不小心被发现会立刻GAME OVER。拍完后还要继续跟着目标车，期间要保持一定的距离。到了码头处还要再拍一张照片，动作要迅速。剧情过后可以开着水上快艇回去，由于Jerry招来了大批的警察，4星通缉很麻烦，所以到了岸上后还是老办法对付，抢辆车去喷下漆。

Hostile Takeover(M)



这次接到的任务是铲除属于暴走族Biker的那些产业，难度不高。在目标地点消灭掉附近的所有敌人后会有一群骑摩托的家伙逃走，追上去全部干掉不留活口。任务完成后获得1000元。

Unfriendly Competition(M)

本关难度颇高，先去置办点火力猛的武器。去到别墅内干掉某个家伙后，再去俱乐部找人，不小心中了埋伏，一群数量惊人的泳装辣妹包围了你，由于人数众多且火力很猛，找个隐蔽性比较好的地方(比如跳水台高处)再一个一个解决。消灭这些辣妹后又迎来一个难点，那就是驾驶四轮车追赶并干掉正在逃跑的敌人头目。任务完成后获得1200元。



High Wire(M)

这关非常考验技术，而且



要做好反复重玩的思想准备。驾驶直升飞机到机场取货，控制飞机让机身下的磁环差不多能接近货物的位置时便会自动吸住货物，然后运送到目的地。接着要去街上一辆移动着的卡车上拿到货物，稍微有点难度，主要看你的熟练程度了，轻推滑杆让飞机慢慢接近卡车。好了，前面两次吊运货物是没有时间限制的，下来才是难点。老大的汽车正被人袭击，一定要赶在汽车被破坏前把蓝色箭头的车给吸起来。轿车的速度很快，同时还要躲避各种障碍，实在是本作为数不多的难关之一，能否顺利通过就看你的运气了。任务完成后获得1500元。

Accidents Will Happen(R)

由于先前那次的街头飞车躲避武装直升机的壮举，使得拍电影的导演都来找Victor了。那个娘娘腔的导演Reni看到Victor这么强壮便想叫他拍动作片。本关任务是飞车特技表演。开始后要一边穿过红色光圈，一变还要看准时机撞红色箭头的红色跑车。由于红色光圈关系到时间槽，而撞车则能回复火爆值，所以两者都要兼顾。注意看清地图便能轻松通过。

Turn on,Tune in,Bug out(L)

本关任务要求Victor前去警察局的天台上破坏信号天线，记得要带上炸弹类武器，比如火箭筒。由于要分别前往三个地点，而且多半都在在楼顶，所以请务必开着直升飞机去。三处天线都被炸掉后，通缉值已经升到了5星级别，所以还是开着飞机在天上寻找可以降警星的徽章或是看准机会在喷漆店附近抢了车以后马上去改颜色。

The Colonel's Coke(R)

Reni死缠烂打地要求Victor帮忙运送一些货物，没办法只能答应了。来到目的地，一个名叫Barry的矮胖男人委托你押运Gonzalez的货物。而你只要好开飞机就行了，攻击的活就交给后面的小弟了，安全护送船达到目的地后便能获得850元奖励。

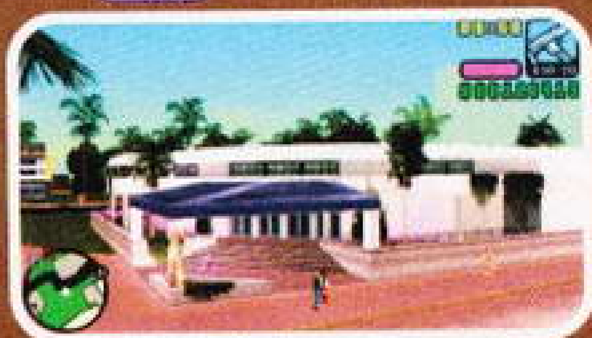
Reni Wassulmaier



身为一名电影导演，这个娘娘腔的家伙拍出的动作片倒是有模有样的。因其特殊的嗜好，所以能让玩家过目不忘。对Victor十分有好感，一直认为Victor是个真汉子。

Kill Phil(R)

本关要去接待某位名人，和Barry先去拿加长型豪华轿车，然后去海边就能看到Phil Collins刚走下直升机，这个Phil可不是前面那个酒鬼Phil。附近杀出一群枪手企图要杀死Phil，而Victor的任务就要保护好那位大明星。干掉所有敌人后送Phil去酒店，半路还有敌车骚扰，如果觉得很讨厌就下车干掉他们。任务完成后获



得1000元，同时在“Sunshine Autos”花3000元买到加长型防弹轿车Bullet-Proof Stretch。

Home's on the Range(G)

Gonzalez这个老家伙真是很残忍，把出卖自己的人绑在河中间，而Victor为了表示出诚意就必须陪他打几杆“人肉”高尔夫球。操作很简单，只需要两次让光标停在绿色区域内就可以了，任务完成后获得1000元。这时Lance发来短消息，提醒Victor注意别被偷袭。

Gonzalez



南美某小国内的Juan Garcia Cortez将军的手下，在前作《罪恶都市》也曾经登场，但是在某个任务里，Tommy受将军委托干掉了这个家伙。

Say Cheese(R)

Victor手头又没什么钱了，还是去Reni那找点活干吧。那个变态居然想帮我拍电影，实在是很无聊啊。豁出去再当一回动作明星吧。驾驶蓝色箭头标注的船，期间要不断经过红色光圈。上岸后又要驾驶摩托车，还是一路延着红色光圈走直到任务完成。任务完成后获得850元。

Taking the Fall(L)

去找Lance时他表示要去彻底灭掉Biker帮。直升飞机阶段时，只需要控制好飞机即可，射击部分交给Lance了。杀完楼顶的敌人后，直升飞机被打了下来，Lance落入敌手。现在去营救吧，难度不是很大。任务完成后获得300元。

White Lies(L)



Lance太会惹事了，Victor刚让他收敛一点。谁知道Lance一赌气开着直升飞机在外面乱扔东西，靠！都是钱啊，驾驶气垫船去接吧。由于气垫船比较灵活，方向也不好控制，容易翻船，所以建议还是慢慢开，时间上绝对来得及。任务完成后获得1500元。

Where it Hunts Most(L)

Louise约Victor在摩托车酒吧见面，没想到过去后发现她被劫持了。而她在三辆车的其中一辆中，花点时间好好找一下即可。找到Louise后干掉所有绑架者后快速送她去医院。任务完成后获得500元。

Purple Hage(G)

去Gonzalez那里接下了一



个非法交易的任务，没想到开车到交易地点后却被敌人的卡车给撞晕了。醒来后Victor会一直保持头晕的效果，画面很模糊，人物动作会变得不好控制。去打个电话给Gonzalez批示情况后去目标地点杀光所有人，然后开着装有货物的货车返回目标地点。头晕的时候开车简直就是噩梦，上帝保佑你能过吧。任务完成后获得1000元。

Phil Collins



游戏中的一名世界巨星，人物原型是以真实存在的歌手Phil Collins来设计的，真实世界中的Phil Collins可是80年代的偶像歌手，他所表现出的音乐才华是许多音乐人都无法企及的。

Kill Phil：Part 2(R)



任务时间非常紧迫，由于敌对势力想要暗害Phil，所以要赶在17：30分前确保体育馆的安全。快速开车去体育馆，在进入馆内后，不要急着走，看到边上的自行车了吗？一定要骑着自行车走，不然光跑是来不及的。半路遇到的枪手必须逐个消灭。按照指示拿到东西后就进电梯，消灭所有敌人即可过关。过关后Reni向你引

荐了Ricardo Diaz，地图上出现了字母"D"的任务点。

Ricardo Diaz



脾气暴躁的老大级人物，在Vice City中拥有相当大的权势和影响。其为了控制Vice City的非法生意而长期与敌对势力进行战斗。因为Diaz拥有位于Starfish岛的那套豪华别墅而被大多数同道中人所敬畏。不过在前作《罪恶都市》中还是被反叛的Tommy杀害，身下的全部财产落入了Tommy手中。

Steal the Deal(D)



Ricardo Diaz认为Gonzalez太目中无人了，竟然独自承包了生意，现在他在海岸边似乎藏了什么东西，所以让Victor去调查一下。任务非常简单，跟踪Gonzalez的车就行，换快艇时也是照样跟踪。跟踪结束后发现岸上敌人太多了，如果冒失地去抢下目标汽艇的话是很容易就被打爆的，建议先清理完岸上和水中的敌人再开船走。任务结束后获得1500元。

The Exchange(D)

很难的一关，上来又是非



法交易，这次又遭到了埋伏，屋顶上全是狙击手，要在限定时间内干掉他们。然后难点来了：如何安全开卡车回家。由于卡车非常脆弱所以挨不了敌车的骚扰，一上车先别急着开出到马路上，先干掉一开始出现的两辆敌车再正式上路。路上碰到敌车的话可以巧妙利用其他车辆进行掩护，这个就看运气了。如果卡车快要爆炸了，赶紧去最近的喷漆店修理，前提是能坚持到那里。任务完成后获得1750元。

Farewell To Arms(G)

非常紧张刺激的一关，在直升机上用机枪掩护Gonzalez专车到机场，把半路出现的敌车都打爆。轿车进了机场后，再守在机场门前击退3批敌人的增援，最后还要在飞机跑道附近掩护Gonzalez的飞机起飞。任务完成后获得2500元。

Burning Brigdes(M)

Victor和Lance兄弟俩跑去和Mendez谈判，但是却被打晕后丢到了工厂内。醒来时发现Lance被大火困住了，为了救出弟弟，必须破坏三个阀门。救出Lance后驾车猛冲即可顺利脱险关。

Blitzkried Strikes Again(L)



该任务有特殊条件，那就是必须拥有7处以上的房产才能触发。由于Mendez上次的行为激怒了Lance，这次Lance叫来了Phil和Umberto帮忙助阵。在限定时间内帮助Lance保护好自己的3处产业即可。任务完成后获得700元。

So Long Schlong(R)



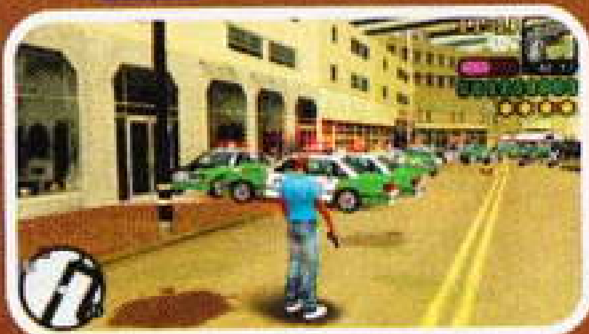
Mendez果然又开始对付Reni了，先掩护这个可怜的家伙躲起来，然后独自清理掉涌进电影厂内的敌人。然后再去救出正被敌人包围着的Reni，安全护送到医院后便能完成任务，最后获得1000元。

Lost and Found(L)

很简单的一关，先去医院接出院的Louise，然后去医院楼顶上拿到直升机，飞去高楼顶部接Lance。接到Lance后去目标地点，这里同样只需要操纵好飞机就行，攻击的事都交给Lance了。把3条船上的人都干掉后，接近那条大船顶部，等Lance跳下去后再送Louise回家即可完成任务，获得1500元。

Domo Arigato Domestoboto(D)

很有意思的一关，来到蓝色货车处时便能操纵机器人保姆了，机器人的操纵和开车一样，按L和R键是切换手上的工具。这期间Mendez会吆喝机器人干些家务活。大致都是些打扫、拿东西之类的琐事，做事时只需要切换到相应的工具



即可。在空闲的时间内可以把工具切换成雷达来搜索Mendez的保险柜。其实保险柜就在地下室，很容易就找到了。找到保险柜后开始破解密码，每次有20次机会，每输入一个密码后会显示一个圈，圈的颜色代表密码的状态，红色是错误，蓝色是数字对但位置不对，绿色是数字和位置全对，密码输入正确后保险柜就被打开了，这时把工具换成打火机把柜子里的东西都烧掉后任务完成。（其实密码是8423）

Mendez兄弟



Vice City中颇具影响力的黑道家族，由于和Vance兄弟反目成仇，Mendez兄弟便处心积虑地想要除掉Vance兄弟。他们在游戏中策划了一起又一起的事故，不过最终还是不敌Vance兄弟，前后死于Victor的枪口下。

In The Air Tonight(R)

先去接刚出院的Reni，再



送他去机场，彻底离开这个危险的城市。接着去体育馆，这里还有个重要的任务，那就是保护Phil演唱会的安全。灯光设施上有人在做手脚，而你则要赤手空拳地把敌人全部击倒。完成任务后就可以随时在体育馆门前花6000元买票看演唱会了。

Light My Pyre(L)



Louise被Mendez抓走了，并且还放出狂言说如果要想让这个女人活命就滚出这个城市，要不然就把你们全杀了。这下又惹怒了Lance了，骑上摩托去Mendez那要人。为了保护弟弟的安全，Victor必须要去救他。本关驾驶摩托比较好，而不远处的树边就有一辆摩托。路上要加速冲到Lance前面用枪顶着敌车打，剩下的几辆敌车都要赶在Lance前破坏掉。剧情过后，按地图指示杀进屋子里就迎来BOSS战了，对付Mendez其实很简单，使用霰弹枪可以一下击倒他，然后切换其他大物理武器进行追加攻击。虽然手刃了Mendez，但是Louise却没能逃过一劫，Victor沉默了……

OVER THE TOP(D)

Mendez的死使得Ricardo Diaz非常开心，他决定让Victor干掉剩下的几个对手，其中包括Martinez。任务目标是夺取一架武装直升机“Hunter”，先去Phil的家，对于妹妹的死，他也无可奈何。



开着装满炸药的卡车来到军营处，Phil会帮你在正门处制造点事故，而Victor则乘乱从围墙处翻进军营内。当溜进大楼后发现有人准备开飞机逃走，赶快在限定时间内夺下飞机。任务完成后获得3000元。

Last Stand(D)

该是最终决战的时候了，驾驶武装直升机去目标大楼，用强大的火力扫清楼内的敌人。剧情后进入大楼内进行扫荡，期间还要用火箭筒炸掉窗外的一架直升机。来到楼顶后，正要找Diego算帐时，Martinez这家伙又来送死，那正好，换上最强的武器把这些坏家伙全部干掉吧。



游戏主线游戏到此结束，饼干的一周目通关的游戏达成率是36%，无责任猜测主线内容大致占游戏内容的40%，而丰富多采的支线任务则属于剩下的那60%。由于本攻略受到时间和篇幅的限制，未能及时地将分支任务全部打出来，在以后的杂志上将会以最快速度进行补完。



音乐电台简介

《GTA》的一大特色就是“电台”。在城市中飞速穿行的途中，听着自己喜欢的音乐，看着两旁漂亮建筑在空中划出漂亮线条是何等舒畅的事情啊！九个电台一共有104首歌曲，每个电台播放的歌曲类型虽然没有严格的分界，但都个性分明，不可替代，玩家从中肯定能找到自己中意的声音。下面以我个人的理解来谈谈飞扬在Vice City的电波中这九个疯狂的电台吧！

FLASH FM



该电台多选用“新浪潮”风格的音乐，它保留了朋克音乐的叛逆与新鲜的活力，同时又偏于电子、时尚与艺术。其中Laura的舞曲《Gloria》更能体现该电台的精髓，诉说如何面对爱情和生活的歌词配合强劲的舞曲节拍，让人过耳不忘。多停留在高音部分的歌声加上军鼓或电子鼓等高音的打击乐器更是让人精神振奋。在飞驰的车内偶尔听到这台播放的一段精彩的旋律或节奏便会眼前一亮，故起名“FLASH”。

V ROCK



年轻人最喜欢的电台，以老金属摇滚乐为主。“LET'S ROCK IN！”随着男主持充满激情的声音，重金属的铿锵节奏便迅速展开扑满听觉。主唱们或低吟或高亢的唱腔是典型的八九十年代的重金属。其中更是不乏《KISS》（吻）、《Scorpins》（蝎子）、《Motley Crue》（莫特里克鲁乐队）等超大牌经典金属乐队的经典曲目，这些多年前让人疯狂的乐队的老歌，现在听起来让人回味无限。歌曲间多穿插啤酒等广告。电台的介绍和音乐配合得也非常棒，用其中的一句“The rock makes it feel so good！”可以充分形容听着金属乐在Vice City横行的霸道之情。

Paradise



主播R&B和各种爵士风格的爱情歌曲。性感的女声念出“Paradise”，然后开始温柔的爵士音乐。其中有充分发挥Hard-pop(硬爵士)精神的Donald Byrd等乐人的歌曲，极具特色的声音很值得一听。轻松的氛围很适合在夜晚开车兜风时聆听。城市的霓虹灯和各色车灯随着其优美的旋律在眼前伸展拉出久久不能从视线中抹去的游走线条也是这个暴力的城市另外的一种感情。

VCPR



电台全称“Vice City Public Radio”，围绕诞生在Vice City背景下的“新的世界秩序”(New World Order)这个主题，一直絮叨不止地谈论着政治问题和人民生活问题，还有各式各样的现场采访。包括各种突发事件，印度食物，泰国人妖，巴西问题等等……采访情景的模拟非常生动，用特殊的角度解析各种调侃、笑话和事实，让听者入迷，但前提是要有点儿英语水平才能体会其中的精妙之处。其中不乏绕嘴的有趣句子：“这是个免费节目，但如果你愿意，你可以付钱给我们，但那样就不再是一个免费电台了，但你要如何选择呢？”

VCFL Radio



电台全称是"Vice City for Lovers"，以灵魂乐为主。在最新出的美版《应援团》——《节拍特工》中也有歌曲收录的"Earth, Wind & Fire"乐队也出现在这个电台中，还有灵魂乐传奇人物也是美国无数歌手的偶像的Teddy Pendergrass的歌——《Love Tko》。充满感情的旋律和磁性的声音引人入胜。提倡生活方式的完全自由。鼓励自主的生活和充满激情的爱情，在Vice City随心所欲地做自己想做的事情。主播以平和而且理所当然的语气说着："去抢劫珠宝店、小吃店、超级市场，然后带个姑娘回家……"将这些想法和虽不能说是"严肃"但绝对不嘻皮的灵魂乐结合在一起造成很大的反差效果。

THE WAVE 103



很棒的电子乐和独立摇滚。节奏明晰，旋律轻松，其中竟然有笔者非常喜欢的英伦迷幻电子乐队The Cure(治疗)的经典歌曲《A Forest》，让我想起80年代几个绑着头巾穿着白色衬衣涂着黑眼圈的帅哥。还有一支不得不提的乐队，那就是由充满忧郁和绝望后朋克乐队Joy Division 转型而来的House 舞曲乐团New Order乐队，游戏中收录的《BLUE MONDAY》更是奠定新舞曲风格的歌曲。那些不断重复的鼓点和旋律是电子乐要表现的都市人的生活，也是在Vice City中生活人的真实写照。喜欢电子乐的朋友绝对可以从这里得到自己想要的东西。

Fresh 105 FM



该电台播放的Hip-pop风格歌曲很适合这个有着极强暴力倾向而且居民衣着和思想都走嘻哈路线的Vice City。里面更是有Run-DMC这样的20多年来美国Hip-pop界的顶级先锋组合。自傲的主播总是一遍遍重复着："你们听到的是Fresh 105 FM，是VICE CITY最棒的电台！"Hip-hop歌手也总是在歌词中添满对本电台的"热爱"之情，并不时宣称自己的音乐是Vice City最好的音乐。这也挺符合说唱歌手的性格，那种自信和些许的自负。在这样纷乱的城市中，定要挺直腰板站定不动，每日清晨才能看到新升的太阳。

Espantoso



音乐饱含非洲、拉丁美洲等极具民族风格的特色音乐，手鼓和各种民俗乐器的应用给人完全不一样感觉。现代爵士乐史上最具影响力的拉丁流打击家乐手点之一的Ray Barretto的《ACID》等节奏极具特色的音乐，和其他电台有着明显的差别，长时间听过摇滚乐后来听听这些轻松自然的音乐在两旁都是热带树木的巨大绿色叶子遮住的阴影下穿行也是件惬意的事情。主播有时会描述下不同民族各具特色的生活环境。音乐间还会穿插些香烟广告。

Emotion 98.3



多放女中音唱的描写爱情的慢节奏轻音乐，灵魂乐等，其中收录了老男人Phil Collins的《In the Air Tonight》，沧桑的声音配合70年代的旧城，给人印象深刻。声音稳重的男主播总是平静的说出使人心有感触的话，比如下面几句："心情是很神秘的，我经常幻想一些情景和事情，并让其在脑海中游动，随之起舞，那就是感情(EMOTION)。""你心碎的时候，我们帮你治疗伤痛，这就是您现在收听的EMOTION 98.3。"我很喜欢听着这里的感性故事和音乐，向着巨大的蓝色月亮奔驰。



广大粉丝期待已久的空战游戏最新作《皇牌空战X 诡影苍穹》终于正式发售了。许多玩家都第一时间入手了这款游戏，被扣人心弦的空战紧张感所深深震撼。游戏不但保留了系列一贯精美的画面、简单的操作、爽快的手感和真实的剧情，还大胆地在游戏系统上做出不小的改进，新加入的“战略人工智能系统”和“机体改造”都大大丰富了这款游戏的乐趣。下面就让我们一同来领略一下它的魅力所在吧！

基本操作

由于PSP比其他PS系列主机按键要少，因此本作的操作较前作做出了很大的改动。采用默认键位时，方向键用来负责微调和平移，SELECT键用来切换地图显示模式，这些改变之处也许在游戏初期会让老玩家感到不适，但玩过两关之后，你也一定会喜欢这种针对掌机的特定操作。如果依旧觉得不爽，游戏中还提供了另外两种操作方法供玩家选择，当然，你也可以自定义操作按键，自己设计一套喜欢的按键方式来满足个人的要求。不过考虑到广大玩家的习惯，我们还是在下表列出了默认操作方式下所对应的按键功能。

按键	功能
方向键	方向修正
滑杆	控制机体方向
○键	决定／发射导弹或特殊武器，长按显示导弹轨迹
×键	决定／发射航炮
□键	切换导弹和特殊武器
△键	取消／切换自动锁定目标
L键	减速
R键	加速
L+R键	自动驾驶模式
L+R+滑杆	移动观察视点
START键	暂停游戏
SELECT键	切换地图显示模式

菜单说明

CAMPAIGN	战役模式，演绎整个游戏的剧情，初始有三个难度供玩家选择，HARD模式通关后还会出现一击毙的ACE模式
MULTIPLAYER	联机模式，通过无线局域网与玩家进行各种模式联机对战
FREE MISSION	自由模式，重新挑战已经完成的任务，按SELECT选择不同的难度（即使玩家没用此难度完成游戏）。“自由模式”与“战役模式”的关卡内容完全一样，玩家同样能够通过击毁战场上的特殊目标开启各种强化部件并赚取得点
OPTIONS	游戏选项，调整游戏视角、按键设定以及游戏音量
DATA VIEWER	鉴赏模式，包括战果记录、查看勋章、过场动画（通关一次后开启）、录像回放、音乐回放（通关一次后开启）
PLAYER DATA	玩家档案，切换或新建玩家档案
DELETE DATA	删除存档，删除各种游戏存档文件

战斗画面（HUD视点为例）



1 分数及目标

PTS为本场战役得分，TGT表示当前锁定目标得分，下方还有当前锁定目标的外形及名称，如果驾驶员是ACE，还会显示机体的特殊代号。

2 雷达显示

共有显示范围从小到大的三种显示方式。默认设置为智能显示方式，它以玩家机体位置为中心，显示周围作战单位，并根据目标距离自动调整显示范围，以便玩家清晰观察敌方的动态。雷达上三角形表示飞行单位，四方形表示地面作战单位（战车、舰船以及建筑物）。游戏中除了自身机体用绿色、我方机体以蓝色表示外，其余目标全用白色显示，周围有白环包围的则是任务目标，闪动的是当前锁定目标。目标受伤等级不同，在雷达上表示的颜色也会发生变化。耐久度100%为白色，大于50%为黄色，小于50%为红色。

3 飞行状态

在HUD视点下，左侧量尺显示玩家当前飞行速度，右侧显示玩家飞行高度，上方显示玩家飞行方向，中间是玩家机体当前的俯仰。当玩家飞行高度过高、飞行速度过慢、被敌人锁定、受到伤害，这里都会闪现红色，并伴随警告信息。周围的三角形表示当前锁定目标的方位，离目标越近，三角形的顶角角度就会越大，反之则会越小。在与目标缠斗中它将成为我们寻找敌机的关键。

4 锁定框及准星

画面上各种绿色方块表示了雷达扫描到的各个目标，闪动表示是当前自动锁定目标，并在旁边显示出距离、目标名称等信息。进入追踪性武器锁定范围后屏幕上还会出现追踪目标的菱形图案，当它与当前自动锁定目标重合变红并伴随有蜂鸣声提示时，表示锁定完成，可以发动进攻。而投掷型武器则必须由玩家目测后投出，屏幕上只会有圆形图标提示落地点。需要注意的是，在使用投掷型武器时，机体的速度、加速度会对投下爆弹的运动轨迹产生影响，因此大家一定要在机体飞行状态稳定的情况下投出。当玩家与目标间的距离非常近时（小于400），屏幕会出现用于航炮瞄准的圆形准心。只有敌人处于圆形准心的中心时航炮才能命中，并略带微调。

5 剩余时间

显示当前任务的剩余时间，当剩余时间为0时，任务便会失败。另外在许多关卡任务时间的下方还会显示MPG（多目的测量器），通过它下面的槽形来表示耐久度等过关限定条件状态。

6 机体状态

用来显示机体当前的弹药剩余量及耐久度状况，其中只有HARD难度以及ACE难度下航炮有残弹限制。与系列一样，当机体损坏度达到100%时玩家就会被击落。机体左右两边的导弹在发射后会显示为透明，充满后方能再次发射。

7 无线电讯息

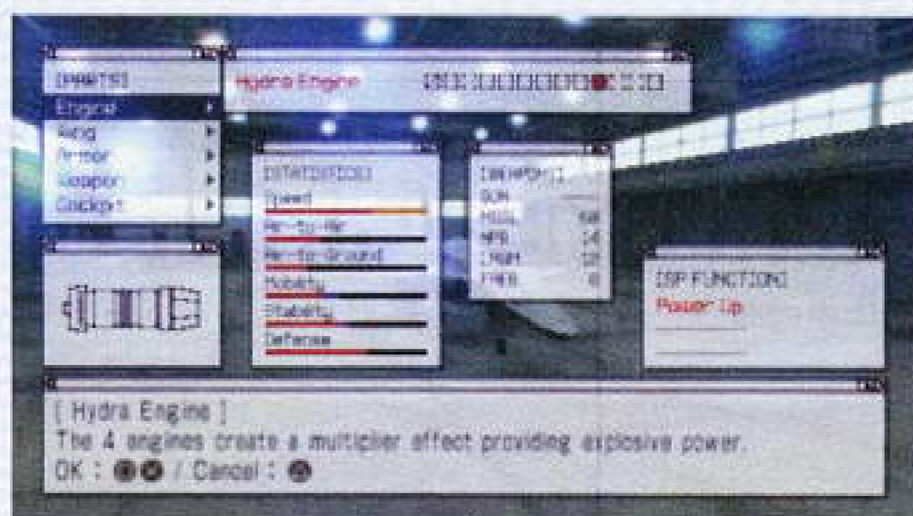
游戏中各种无线通讯的字幕。从这里玩家可以了解到游戏故事剧情。

8 游戏视点

与家用机不同，本作无法在战斗中直接通过按键来实现3种视点的自由转换。要想转换视点，首先要按START键开启暂停选单，进入“OPTIONS”的“Displays”选项，在“Camera”中可以根据玩家的习惯更改视点。游戏中共有HUD视点、驾驶舱视点以及机体后方视点。视点不同显示方式也略有不同。

改造模式

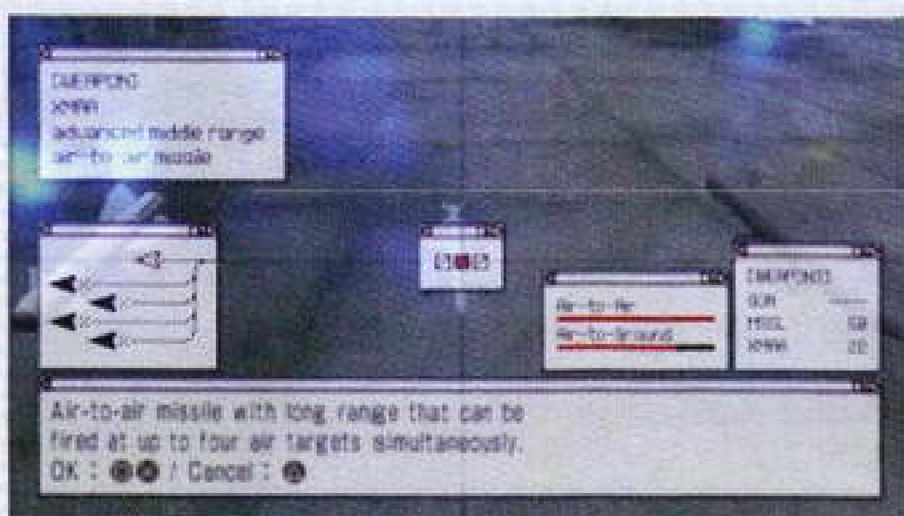
自“《皇牌空战》系列”诞生至今，本作是惟一加入机体改造系统的一部。虽然游戏中只有APALIS、FREGATA、FORNEUS、CARIBURN、FALKEN、XFA-27以及X-02这7台机体可以改造，但改造对机体的影响可绝不在小。通对对机体的引擎、机翼、装甲、武器以及驾驶舱共5个部分的改造，将会大大提高机体某个方向的性能。也就是说，这些部件虽然能对机体某个部分进行明显的强化，但作为代价，其他方面的性能很可能会受到非常大的负面影响，因此如何取舍、搭配将成为玩家不得不仔细考虑的问题。另外，对机体的强化无法改变机体的外形，这一点确实有些可惜。



要想进行改造，就需要获得改造部件。游戏一共为玩家准备了60种部件，但所有部件都被作为了游戏的隐藏要素，必须在任务关卡下击毁特殊目标来进行开启，开启后还要再花钱进行购买。开启方法主要是击毁那些锁定后带★号的奖励目标，而这些目标一般都位于地图外野某个较为显眼的位置，每关具体在下文剧情攻略中会为大家介绍。每种部件的最后一个需要在联机模式下获得胜利才能够得到，这些部件才是对各种属性都“只加不减”的极品。

特殊武器系统

在《皇牌空战 ZERO》中复活的特殊武器系统也被加入到了本作中。每种机体都有三种特殊武器可以选择，除了一种默认特殊武器外，其他两种特殊武器都需要在机库另外购买。特殊武器的选择将会使机体的对空、对地能力发生巨大变化，对完成任务也有很大帮助，在入关前一定要慎重做出选择。



战略人工智能系统

本作的“战役模式”中，玩家将以Gryphus小队队长的身分完成各种任务，进行一场保卫Aurelia祖国的战斗。不过与以往的系列不同，本作中玩家并不只是被动地执行上面所下达的指示，而是通过这个“战略人工智能系统”(Strategic AI System)来影响剧情分支，使战局发生变化。游戏中共有3处选择会影响玩家接下来一系列战斗的内容，一次是在第3关完成后，一次则是在第7关击毁空中要塞Gleipnir后，最后一个是完成第12关解放了首都之后。由于玩家选择对战局造成的影响，敌方各战斗单位的位置以及主要目标位置，敌人的强度、数量以及攻击方式，甚至关卡的任务内容都会完全改变。本作全分支路线已收录在文末的要素研究部分。



机体颜色

游戏中每架飞机都拥有Aurelia、Leasath以及SP1、2共4种颜色。Aurelia是初始色，Leasath需要完成NORMAL难度以上的游戏才能出现，SP1需要玩家在战斗中击落ACE飞机才会获得（最后两架特殊机体除外），而SP2则需要机体的“KILL RATE”值达到100%后才会获得。

“KILL RATE”，玩家可以简单理解为机体的经验值。每场战斗之后，在任务结算画面，系统会根据玩家的击毁数量给予一个数值，当“KILL RATE”到达MAX（100%）后就会获得最后的颜色。至于ACE飞行员出现地点，也已经在文章最后的要素研究部分给出。



联机模式指南

不受时间与地点的限制，借助PSP的无线LAN，玩家可以非常方便地与其他玩家进行各种形式的联机对战。想进行联机非常简单，只要先由一名玩家在“联机模式”中选择“Host Competition”建主，这样其余的玩家就可以通过“Join Competition”加入了。游戏为玩家准备了多种对战形式，从单纯的绝都生死战到完成指定目标可谓多种多样。在决定进入哪种对战后所有玩家都需要选择战斗中驾驶的飞机。为了体现战斗的公平性，联机对战时所有玩家所能选择飞机的种类是互通的，也就是说只要有一个人拿到了某架飞机，那么其他的玩家在联机模式下都可以直接选用。当所有人都决定好所使用的飞机后便可以正式开始联机对战了。本辑《口袋光环》中也收录有联机视频，感兴趣的玩家不妨看看。

剧情攻略

第01关 Skies of Deception

任务名称： 诡影苍穹

任务目标： 摧毁所有B-52轰炸机。

任务摘要： 敌人派了一小队从Pune Plain起飞的轰炸机，想要侵占Aubrey基地，玩家的任务则是消灭敌人轰炸机小队，阻止他们的入侵。

攻略要点： 本关为初始关卡，主要是为了让玩家们上手，自然任务目标也就比较简单，只需摧毁雷达上的B-52轰炸机即可。而所有轰炸机的旁边都有僚机护航，僚机用两枚导弹就能搞定，B-52需要花费三枚导弹。敌方不大会主动向你发起进攻，因此千万别吝惜你的导弹，抓紧时间全部搞定就能获得S级评价了。

敌方机体： F-5E、F-1、B-52

S级得分： 4000

第02关 Out of the Fire

任务名称： 远离战火

任务目标： 摧毁停靠在基地的敌机，并摧毁地面设施。

任务摘要： 腹背受敌的Aubrey基地即使有我这个队长的增援也并不能缓解压力，一方面敌人正在向Patterson港口聚集准备大举入侵，另一方面我军基地补给物资却日益缺稀。最终我军决定孤注一掷，集结基地所有力量，向Puna Plains发起进攻，如果成功拿下，不但对敌军造成重创，而且我军也能获得足够的补给。于是由我这个小队长开路，向敌人基地发起突袭。

攻略要点： 地面有机枪塔和SAM防空炮，最好先清理掉，当然使用大范围投掷型武器会达到事半功倍的效果，这样既可以获得高分，又便于后面清理地面任务目标。敌人会有援机进行空中防护，让队友牵制住它们，然后自己俯冲时用航炮＋导弹消灭地面目标B-52会比较快捷。SAM防空炮和机枪塔用导弹一发就能搞定，关键是B-52依旧需要3发才能解决一个。Hanger、指挥塔可以在俯冲时顺便搞定。充分发挥玩家低空盘旋的技巧，在最少的盘旋次数下最有效击毁所有敌方目标就是本关的奥义。在目标破坏差不多仍有充裕的时间的情况下，可以清理一下敌方的援机。只是要注意导弹剩余量，S级评定并不难拿到。



敌方机体： B-52、C-5、F-5E、F-4E、AH-64、A-6E等

S级得分： 6000

第03关 Prelude

任务名称： 战争前奏

任务目标： 阻止敌方补给舰队进入港口

任务摘要： 夺回Patterson港口的战斗开始了。为了这场战斗，我们集结了所有能够动员的力量组成了一支力量有限的地面部队。从截获的Leasath运输部队的情报得知，由于Puna基地的失陷，敌方部队只能通过海路补给舰来运输战略物资和兵力。这些补给物资一旦到达，敌人的兵力将大幅上升，而我方地面部队将无法压制港口。因此我这个队长的任务，就是要配合地面部队，尽可能组织敌方舰队通过大桥进入港口。查看HUD右上方的MPG（多目的测量器）就能够得知敌方的进驻情况，一旦MPG槽满，则宣告Patterson港夺回任务失败。

攻略要点： 本关进入战斗前会有战机起飞的小游戏任务，不过可以直接按START键跳过。进入战斗，顺路消灭几个地面目标后就直奔大桥，开始对前方出现的舰队发动进攻。建议在选择飞机时使用新购买的JA 37，并装备LASM （长距离空对地导弹），这种对舰导弹基本一发就能搞定一艘军舰，虽然一共只有8枚，但已经能够帮我们大忙了。另外，敌方还会有护航援机，对于他们可以采取“有空就打，没空不睬”的八字方针，毕竟防止敌舰入港才是关键！

敌方机体： CH-47、A-6E、F-4E、登陆舰、运输船、巡洋舰、护卫舰等

S级得分： 9000

第03B关 Captive City

任务名称： 俘虏之城

任务目标： 尽可能减少对燃料箱的损害，歼灭所有目标

任务摘要： 从Kingshill而来的Leasath国Miller分队再一次占领了Patterson港。这一战我们必须小心观察敌方的行动，并迅速截击敌方，打个措手不及。Patterson港作为我方的重要补给线，也是我军进行长期作战必备的筹码，此次任务失败，就意味我们满盘皆输。从侦查结果显示，Miller军队计划用燃料箱作为掩护构建防御工事，在尽量保全燃料箱的同时摧毁迷雾下的防御工事就是这关的战斗目标。

攻略要点：一开始在正面就有一架屁股对着我们的带★号的C-5，三枚导弹搞定它之前可是要穿过地下的一堆防御工事，大家可要小心别偷鸡不成反蚀一把米。地面有很多燃料箱，而敌人的坦克、SAM和机枪塔的位置都十分狡猾，偏偏就隐藏在燃料箱的夹缝中，如果不加以瞄准和计算就随便射击或发射导弹而击中燃料箱，会导致右上方MPG槽上涨，涨满后又会导致任务失败。因此一定要小心瞄准，计算好弹道路径后再发射导弹，只是看着锁定成功就发射，后果可不堪设想。当然大规模地面杀伤性特殊武器在本关中也是不能使用的。另外本关敌人还会有增援坦克，因此弹药方面最好也节约一些。

敌方机体：F-1、F-14D、F-16C、AH-64、★C-5、F-1/SHIVA、AA GUN、SAM、TANK

S级得分：13000

第04A关 Last Line of Defense

任务名称：最后的防卫线

任务目标：阻止敌军地面部队进入隧道

任务摘要：在Kingshill正在集结Leasath国Miller分队的所有兵力，实力不容小觑。这次他们想要再次夺回Patterson港，而刚好Kingshill正在建设一条直通Patterson港的高速公路，他们正是想通过这条公路进入Patterson港湾。一旦敌人的陆军部队进驻Patterson港，拿下整个港口将是易如反掌。因此我们必须将敌方所有陆军部队全部歼灭。考虑到Kingshill地形复杂，敌兵也不可能大张旗鼓地开进。可一旦进入隧道，我们的空中力量就无法对其造成威胁，也就意味着敌人目的就此达到。因此绝对不能让任何敌机通过这最后的一道防线。

攻略要点：战争在大雨天的森林山脉展开，雨水让机体操纵起来更有重量。西边共有3个隧道入口，密林中也隐藏着3条通往隧道的道路。战斗开始顺便消灭掉一架A-6E，继续前行就能找到中间道路上的三辆地方战斗车辆。这里推荐大家使用XAGM导弹，一次就能锁定多个地面车辆一齐解决。解决后上下两条道路也都会出现敌方战斗车辆，并且从东北侧涌来一批援军。一定以大局为重，首先对付地面目标，再来消灭敌机，否则待敌人到达隧道就一切都晚了。而且我方机体移动的同时，敌方也会自动追击过来，完全不必为了消灭几架敌机打乱计划。另外这里注意摧毁超过80%的地面目标后在地图左侧出现非任务目标敌方车辆，它可是带有★号的奖励目标。最后在即将解决6组敌方战斗车辆时如果有剩余时间，还是清理一下敌人援军多捞点分数吧。



敌方机体：A-6E、F-1、A-10、敌方战斗车辆等

S级得分：7000

第04B关 False Target

任务名称：虚假目标

任务目标：在敌方C-5运输机穿过东侧脱离战斗区域前将其摧毁

任务摘要：根据得到的情报，敌军将要通过空运将物资从Patterson港运输到Santa Elva，看来他们又打算动用空中要塞Gleipnir了。不过本次任务中运输小队构成我们并不清楚，他们已经在穿越河畔，一旦飞出我们的范围就再也无法挽回。所以一定要在他们脱离前将C-5运输机全部歼灭！否则等待我们的只有全军覆没……

攻略要点：翱翔在云层上方的高空作战让人感觉格外爽朗。因为是纯粹的空战，敌我双方飞行的空间大，所以战斗中也就更加突出追击技巧。另外关卡雷达上是无法辨别到C-5目标机体的，而几架目标机体又被包围在一堆护航机中，因此本关的另一要点就是从敌机小队中找出目标战机。敌人数量较多，我们要合理安排导弹的使用，另外建议购买XMAA多目标锁定对空导弹作为特殊武器，它对提高得分及战斗效率都会有很大帮助。好在敌军机体整体素质较低，还算容易搞定，关卡中还有带★号的C-17奖励机体，与敌第5波增援同时出现，位于高空，一定不要错过。

敌方机体：C-5运输机、F-1、JA 37、X-92A、F-140等

S级得分：13000

第05A关 Rolling Thunder

任务名称：滚雷

任务目标：保护我方单位，摧毁所有敌方目标

任务摘要：我方向Santa Elva进军的Davis陆军部队被孤立在了Canyon。而想要在下一步夺回Santa Elva，他们又是不可或缺的力量，因此我决定去营救Davis小队。而这时，Leasath已经展开了向Davis小队的围歼，Davis小队被敌人歼灭只是时间问题而已。而且这里已经处在了Terminus岛空中要塞激波导弹SWBM的射程范围内，在最初的那场Aubrey基地战中我的队友就是被它结束了生命，但好在我们发现这种武器是可以通过障碍物进行躲避的。利用Canyon的山谷地形正好可以躲避激波导弹的袭击。在导弹袭击的时候只要将飞行高度控制在2400英尺(800米)以下，加上山谷的特殊地形，就能成功蒙混过去了。

攻略要点：玩过系列其他几作的玩家一定对本关限定条件非常熟悉——在山谷中保持高度飞行并摧毁

敌军目标。这种关卡几乎在系列每作中都会因各种原因登场。而本作中则是为了躲避空中要塞Gleipnir的SWBM袭击。关卡中只要响起“5、4、3、2、1”的倒计时，就一定要小心，迅速下降高度藏在山谷中吧。战斗中要最优先处理掉接近我方坦克的敌方飞行单位，否则随着我方兵力受到攻击，MPG槽会不断上涨，涨满后结果就不用多说了。在一些山谷之间会有连接的桥梁，将桥梁炸掉坠落后可以阻止敌方部队的前进，然后抓紧时间来消灭他们吧！本关目标较多，加上地形限制，比较考验玩家的操作。在地图东北侧山谷边缘有带★号的Hangar。

敌方机体： AH-64、敌方战斗车辆等

S级得分： 4000

第05B关 Pinned Down

任务名称： 牵制行动

任务目标： 在限定时间内保护我方单位的安全

任务摘要： 孤立的Davis小队一直在Canyon等待着对Santa Elva展开的攻击，但他们却不幸被Leasath军队包围，再等下去恐怕就要全军覆没了。这时已经不用再担心空中要塞的SWBM激波导弹，我则带领小队立刻前往进行支援，尽量压制敌方部队，在援军赶到前尽量保护Davis小队的安全。

攻略要点： 与05A任务相似，只是没有了任务目标和SWBM的骚扰。不过别以为这样难度就降低了，本关敌方不断会有援军出现，在这生死攸关的8分钟内，我们要随时紧盯画面右上方的MPG指示槽，力保Davis小队的生还！8分钟后我方部队伤害程度少于25%的话才能获取S级评价。敌方坦克会从山谷顶部过桥袭击，因此我们首先要一边将桥破坏、一边尽可能多地消灭坦克。剩下的工作就围着Davis小队坦克做好防御工作吧。敌方增援的空军部队比较烦人，一定不要让他们吸引了你的注意而到处乱飞。记得，保护我军单位才是作战目标。关卡中其他大量的地面建筑其实都不能攻击，因此不必理会。带★号的奖励目标依旧是地图东北侧山谷边缘的Hangar。

敌方机体： AH-64、MiG-21-93、F-16XL、A-10A、Mir-2000D/GARUDA、AA GUN、SAM、TANK、★HANGER、BRIDGE以及其他地面设施

S级得分： 14000



第06A关 The Midnight Sun

任务名称： 午夜太阳

任务目标： 摧毁空中要塞Gleipnir

任务摘要： 从Terminus岛飞来的空中要塞Gleipnir一边在这里进行补给，一边随时瞄准了Canyon进行着远距离攻击。Canyon还存在我军的一个分队，而想要攻打Santa Elva，我们就必须得到这支小队的帮助。所以，解决空中要塞Gleipnir，就成为营救Canyon残存的Davis小队的必行之路。通过对Aubrey基地被SWBM激波导弹攻击时采集的数据分析得出，激波导弹并不会对地面部队造成损伤，为此我们集结了整个Aurelia的残余舰队，准备向空中要塞发动一次大规模攻击。而我也被编在了这场战役之中。

攻略要点： 本关开始又是一个航母起飞的小游戏，比起地面基地起飞，航母起飞的跑道更短，加速更快，蛮有刺激感。本以为空中要塞无法对地面部队造成伤害，因此专门派舰队对其进行捕捉，谁知随着轰轰巨响，去掉光学伪装的空中要塞突然从下方射出一道蓝光，瞬时间第二舰队全军覆没。在这种超级武器的震慑下，我们的任务也就从配合舰队攻击空中要塞Gleipnir变成了一边保护舰队，一边对抗空中要塞的拉锯战。空中堡垒会不断隐形，而且它出现的时间又很短，我们必须要在我方舰队全灭前快速找到它并发动进将其消灭。当然在要塞隐藏期间，我们还要尽量多杀一些周围的杂兵，而且这里有个技巧，空中要塞基本上是按照逆时针的顺序移动的，因此抓好位置守株待兔，只要空中要塞现形，就一定要以它为重。在经过几次攻击后，空中要塞终于无法隐形了。这时本关任务升级为摧毁空中要塞上指定目标。只要装备上多目标锁定特殊武器，然后慢慢跟在空中要塞的后面，就可以开始狂轰滥炸了！途中记得消灭带★号的CONT SHIP敌舰，它出现在任务更新后地图的右侧。

敌方机体： GREIPNIR、Su-27、F-14D、F-4E、SWBM、GUN、★CONT SHIP。

S级得分： 18000

第06B关 Ice Bound

任务名称： 冰之障壁

任务目标： 保护我军佯动舰队，摧毁敌方反潜飞行小队

任务摘要： 在Terminus岛上，有着Aurelia国十分重要的油气田，同时这里现在也是空中要塞Gleipnir的整备点。被困在Leasath军营的我国科学家已经获取了Gleipnir整备设施的许多详细情报，为此救出这些科学家也就成为当务之急。于是我们策划了这次使用Naiad号潜艇营救科学家的神秘计划，并且为掩人耳目，还特意采用舰队假装移动吸引敌兵注意。敌方有可能出动反潜飞机加入战斗，而一旦

反潜飞机探测到潜艇，就意味我们全部的心血都将白费，因此要想救出科学家，就必须第一时间将反潜飞机摧毁。

攻略要点： 开始的目标主要是护卫我方舰队、消灭雷达上的敌军。进入关卡后干掉迎面的两架敌机，就可以迅速奔向北方消灭敌军舰队，为我军开拓航线了。之后敌军的目标机体登场，快速清理掉E-767目标机体后，我方潜艇Naiad却由于撞到水雷不得不浮上水面，这时任务升级为清扫水面的冰山，为潜艇开平道路并保护潜艇脱离战斗区域。一边与敌方缠斗、一边清扫冰山，另外也别放过地图东侧带★号的Submarine敌舰，它在任务更新后地图西北处出现。如果没有携带合适的特殊武器，本关后期很有可能出现弹药不足的现象，因此大家一定要多多注意。

敌方机体： X-29、E-767、Mig-31、A-6E、B-2B、F-117、敌方舰队、冰山等

S级得分： 10000

第07A关 Standoff in the Skies I

任务名称： 天空中的僵持 I

任务目标： 摧毁空中要塞Gleipnir

任务摘要： 下面是有关Santa Elva夺回战的作战说明。Santa Elva作为Aurelia的交通大动脉，对我们下一步的战略将有着极其重要的意义，如果拿下了这里，我们将距离首都Griswall咫尺之间。曾经被我们在Terminus岛上破坏的空中要塞目前正在Santa Elva进行修复，而通过上一次战斗也让我们掌握了空中要塞的弱点。现在Gleipnir不能隐形，而且它的震动加农炮也不能使用，正是我们一举消灭它的最好时机。

攻略要点： 关卡开始建议大家首先消灭迎面而来的截击机体和地面的防空炮，然后开始集中对Gleipnir发动进攻。攻击Gleipnir将分为三个阶段。第一阶段主要是对付Gleipnir的航炮，要瞄准角度没有遮盖的情况下攻击才能有效地击中目标。第二阶段Gleipnir架出了机关炮以及SAM防空炮，目标密集而繁多，因此极其适合使用多锁定导弹来对付它，并且导弹的发射还必须看好角度，有些目标躲避得很隐蔽，要从不同角度才能全部清除。最后的阶段则是消灭Gleipnir的加农炮，这时一旦有激波导弹放出，玩家就需要降低高度，所以随时都要注意雷达上是否有发出红波。



另外这期间敌方还会出现地面增援，其中会有带★号的VEHICLE车辆作为奖励目标出现，条件是在任务更新前全灭地面目标。

敌方机体： Mir-2000、F/A-18、AAGUN、SAM、★VEHICLE、Mig-29等

S级得分： 26000

第07B关 Standoff in the Skies II

任务名称： 天空中的僵持 II

任务目标： 摧毁空中要塞Gleipnir

任务摘要： Davis小队已经做好了夺回Santa Elva的一切准备，正在与这附近的陆军会合，打算拿下Santa Elva这一全国交通枢纽的大动脉！通过对Aubrey基地被SWBM激波导弹攻击时采集的数据分析得出，激波导弹并不会对地面部队造成损伤。于是我们决定以陆军为首，将Leasath国的空中要塞赶出我们的地盘！

攻略要点： 由于选择分支不同的原因，这里又要重演06A的部分剧情。不过这次是大规模地面车辆部队在搜索空中要塞时遭到毒手。下面的任务就变得和06A一样，一边搜索空中要塞的踪影等待时机，一边与周围的杂兵进行战斗。第一阶段完成后，成功炸掉了空中要塞的光学伪装，然后就可以开始对其上的各个防空炮的任务目标点发动进攻。这时就要小心空中要塞发射的激波导弹了。在导弹爆炸前赶快钻到低于空中要塞的空域，调整到安全高度才能继续下一步对发射井的攻击。两轮攻击后，就要进入第三阶段的攻击了。眼看空中要塞即将坠落，敌兵却硬是要向街道发起加农炮攻击！注意右上方的MPG槽，首先别放过远处带★号的CONT SHIP船只，它就在空中要塞初始位置前方，沿河飞行就能够发现。之后在加农炮能量准备满之前狂攻要塞底部的炮口，一口气将要塞攻下！

敌方机体： F-16C、GRIPEN C、A-10、Gleipnir等

S级得分： 17000

第07C关 Time Limit

任务名称： 为时不多

任务目标： 采用特殊武器NTRL中和弹中和所有化学武器

任务摘要： Kalana平原隐藏着一只Leasath军的部队，某一天他们突然冲破了我军的防线，对Santa Elva进行了奇袭。而这只规模不大的Hamiet部队拥有着Cynocrine这种能够摧毁整个城市的化学武器。他们将化学武器投向Santa Elva，我们必须在它的杀伤力扩散前对它进行中和，否则后果将不堪设想！由于时间匆忙，制造出的中和弹在结构方面存在着缺陷，一旦飞行过程中加速度过大，就有可能超过中和弹负荷导致爆炸，因此这次投射中和弹时一定要保证飞行平稳，并在第一时间将敌人化学武器引起的污染中和。



攻略要点：这一关可以说是本作中最让人郁闷的关卡了，不过玩过系列5代的玩家应该都不陌生。由于中和弹不能承载很大的重力负荷，因此一旦遇到机体进行急速旋转、急速加速、急速上升等动作时，MPG 槽就会上涨，槽满就意味着中和弹会在自己的机体上爆炸，因此整个飞行过程中我们都只能小心翼翼，赶快将炸弹投放在雷达上绿色圆圈区域冒出白烟的地方，将化学武器造成的污染中和。最恶心的地方是这时偏偏有几架敌机出来狐假虎威，他们发射导弹攻击时一定要紧盯右上角 MPG 槽小心翼翼躲开，别躲了敌人的导弹却被自己的导弹炸掉就好。游戏一开始直飞就会遇到一架带★号的 E-767 奖励目标，还是尽力搞定它吧。

敌方机体：E-767 等

S 级得分：16000

第08A关 Striking Point

任务名称：强袭时刻

任务目标：在限定时间内消灭所有敌人

任务摘要：Santa Elva 的敌军残余部队正欲在 Kalana 平原重新会合，截获情报后我们决定再次对 Santa Elva 发起进攻。他们正等待增援部队的到来，这时候正是给这些丧失战斗能力的敌人予致命一击的最好时机。

攻略要点：本关完全是玩"空战无双"的感觉，不论空中还是地面都有大量的敌人等我们对付，当 MPG 槽小于 25% 时还会有大批援军涌入。队长这次真要以一挡百，最后还要搞定一架 F/B-22 呢。本关最需要玩家把握的自然就是弹药了，不论对地多目标锁定导弹 XAGM、还是对空多目标锁定导弹 XLAA，随便装备哪个作为特殊武器，都能有益于你的战斗。任务后期敌军增援出现后在地图的西侧就有带★号奖励机体 U-2。

敌方机体：SU-37、AV-8、F/B-22、F-16C、AH-64、敌方战斗车辆等

S 级得分：18000

第08B关 The Wasteland

任务名称：荒弃之地

任务目标：在限定时间内得分 4000 以上

任务摘要：Leasath 的陆军部队正在 Kalana 平原重新会合，截获了这条情报后，我们决定再次夺回 Sachana 基地。而借助这块荒废之地上敌人发生的骚乱的时机搞定他们总比日后等他们站稳了脚跟要好得多。

攻略要点：本关是 Santa Elva 被反攻后的关卡，选择对地攻击弹药较充裕的特殊武器将会有利于得分。相信通过这么多关的磨炼，实现本关过关条件对玩家来说已经不是什么难事，加上新增的各种高性能机体，获得 10000 分其实很简单。惟一需要注意的两点就是小心地上的 SAM 防空炮以及不要错过最后一分钟时出现在地图东北方的带★号地面 Vehicle 车辆目标。

敌方机体：A-10A、TND-F3、Su-27、AH-64、BARRACK、TANK、FUELCAR、TENT ANTENNA、SAM、LAUNCHER、SPVEHICLE、F-15ERAGE、★ VEHICLE

S 级得分：11000

第09A关 Blitz

任务名称：闪电战

任务目标：穿越敌方雷达区域并打入敌方基地

任务摘要：这个基地储存着丰富的战略物资，并掌控着两条补给线路，是有着极为重要战略意义的一个据点。有了它，我们的空军将能快速完成整备工作，以便未来向首都进发。而现在这个基地掌控在 Leasath 空战部队手中，并且有 Kalana 平原的援军作后盾，因此不论空战还是陆战，只要发生正面战争，对我方都会不利。因此决定让我只身穿过 Sachana 基地严密的雷达网，打他们一个措手不及。

攻略要点：1300 英尺（400 米）超低空飞行加上隐形战斗机特色，就可以避开严密的雷达网。另外雷达附近的强感应区域在地图上也用圈状表示了出来，因此一定小心，不要踏入敌人的"圈套"之中。根据雷达网的构成，其实可以前进的最短路线也只有两条。如果不追求评定的话，还可以绕路到左侧消灭掉带★号的奖励机体来收集隐藏要素。一路消灭几个敌方的水上机枪塔后度过河岸，前期的潜入任务就算完成。这时任务会升级为蹂躏敌方基地。首先击破那些准备起飞的敌机，不然可能会造成不必要的麻烦。剩下就没什么好说，冲过去大开杀戒吧！

敌方机体：B-2B、F-117、F-2A、F-15E、水上机枪塔等

S 级得分：8000



第09B关 A Diversion

任务名称：运输护航

任务目标：护卫我军直升机到达基地

任务摘要：为了下次首都夺回战的胜利，务必要夺取Sachana基地，它原本是我军最大的航空基地，但现在栖息着在Kalana平原战中损失惨重的敌军空战部队。敌人现在寄居在这里反倒开始发展地面作战单位，而对于陆军弱势的我军而言，这无疑成为了夺回Sachana基地最大的困难。于是我军决定派遣直升机部队直接对敌方基地进行镇压，而护航直升机部队的重担自然就落在我了我的肩上。有情报称，这里的敌人有不少依仗森林打游击战的高手，他们肩扛对空导弹，藏匿于丛林之中，雷达无法感应，只有在接近后才能通过热源探测搜索到敌军RPG。看来只有用自己当做诱饵来保护直升机队了。

攻略要点：右上角MPG这次代表了护送机体的耐久度，指示槽满自然任务就会失败。所谓最好的防守就是进攻，要让自己援护的机体不受伤害的最好办法，自然就是在敌人开炮前先干掉它。但雷达不能预先显示森林中敌方陆地单位，而只能靠接近后热感应搜索RPG的设定又让我们不能冒进。在飞机进入基地前首先去清一下场，这样我军直升机就能安全的降落了。另外基地内还停靠有一架带★号的B-52轰炸机。

敌方机体：X-29、敌方地对空导弹部队、敌方地面部队等

S级得分：19000

第10A关 Joint Operation

任务名称：连接行动

任务目标：消灭所有敌方运输机

任务摘要：潜入Monte Breeze的侦查部队发现敌军的行为有些诡异，这一带建设的大规模工厂零散分布，好像Leasath军又在策划着什么。很可惜，由于来自Nevera山脉上无线电信号干扰器的干扰，侦察部队并没有探测出他们究竟在做什么，但却发现大量运输机部队。不管他们要做什么，我们都一定要把他们阻拦他们。

攻略要点：由于雷达出现问题，靠红外感应捕捉敌机位置也只能时有时无，所以这里就要考验我们的记忆力，首先记住那些即将脱离战斗区域的目标机体位置，并迅速赶过去将其清扫掉。周围的僚机可以先不必理会，有时间的话再做处理。特殊武器在本关中也有不小用处，使用远程导弹有时甚至会起到挽救战局的作用。当然，这些敌机里依旧夹杂着有带★号的C-5奖励机体，大约在地图中央出现。

敌方机体：XC-01、C-5、MIG-31、SU-27等

S级得分：4000

第10B关 Break In

任务名称：突发事件

任务目标：消灭所有敌方运输机

任务摘要：国民的士气在队长的带动下大为高涨，义勇军接二连三地成立。大家都在为重新组建奥雷利亚而努力。本次作战是对Nevera Jammer进行破坏，据悉雷萨斯正在向Monte Breeze进军，企图利用那里的兵工厂生产些什么重要的东西。运输的活动在之前已被探测到，他们打算放弃基地，拆除干扰，撤离剩余的生产物。为了守住机密，他们还在武器工厂的炸弹上安置了机关。为了破坏敌人的计划，务必摧毁所有起飞的运输机。

攻略要点：本关的初期任务是要防止敌方运输机从右侧脱离战场，其实仅仅是消灭5架运输机的话，装备上XLMM两下就能全部KO。当运输机击毙后，会出现一段义勇军乘坐火车占领工厂偷武器的剧情。但事实上工厂中已经被安放了炸弹，于是只好由这个队长的来当一回黑脸，将火车沿途即将通过的工厂和炸弹一并处理掉了。任务刷新后，在工厂北方港口附近有艘带★号的Cont Ship船只，有时间的话就清理掉吧。屏幕右上方的MPG槽显示了火车到达下一个工厂的时间，一旦时间槽满还没有清理掉炸弹就宣告任务失败。

敌方机体：XC-01、MIG-31、F/B-22、RAFALE M、MIR-200D、F-16XL/BIEL、FACTORY、地雷、★CONT SHIP

S级得分：20000



第11A关 In Pursuit I

任务名称：乘胜追击Ⅰ

任务目标：切断敌方高性能SAM的能源，摧毁敌人的干扰装置

任务摘要：雷萨斯利用Nevera高山布置的大规模干扰设施，被称为Nevera Jammer设施，首都和周边都在其效果的影响范围之内。Nevera Jamme固若金汤，配备有超高性能的SAM和高性能AA炮。SAM是当今的超高性能对空导弹，任何高性能战机都无法躲避；高性能AA炮是投下型导弹，属空中长距离对舰导弹。如果不对它们进行弱化，就无法找到这些干扰设施的实体。因此必须将两个供给电力的外部供电设施摧毁。不过它的位置还不明朗，顺着Nevera山残存的输电线路前进说不定可以找到它。



将供给设施的电力情报转为数据通过HUD传送，在供给电力为零、即对空武器失效前请不要接近Nevera Jammer地区。

攻略要点：本关开始前会有一段空中加油的小游戏，只要保证与加油机速度相同、两方块重合且出现一条实线且相距1英里，就能完成加油过程。不过加油还是非常考验玩家操作的，当然这里也可以直接按START键跳过。进入战斗后，由于干扰装置的影响，雷达又开始考验玩家记忆了，而且还导致战斗时无法锁定目标，只能靠玩家手工校准来发射导弹。没了雷达当然也没有被锁定的警报，所以在关卡后期一定要小心观察是否被敌方锁定。在雷达不暴走的瞬间记下雷达上10个E.PLANT小点的位置后，一个个找到并用机枪摧毁。有些E.PLANT电厂由于已经废弃，摧毁后可能并不会影响右上方MPG槽。当MPG槽彻底变空后，就可以向地图中央雷达上大片绿色的SAM群发起进攻了。最快捷的进攻方法就是配置FAEB这类大范围攻击的特殊武器，一下就能完成任务。旁边乱机中还混有带★号的CH-47奖励机体，悬停于雷达干扰装置上空。

敌方机体：F-35C、AV-8、★CH-47、SAM、AAGUN、RADER、JAMMER、E.PLANT
S级得分：6000

第11B关 In Pursuit II

任务名称：乘胜追击II
任务目标：切断敌方高性能SAM的能源，摧毁敌人的干扰装置
任务摘要：同上。

攻略要点：本关具体打法和11A基本相同，只是一开始从北方入关，而且本关的难度明显加大，地面单位的数目增多了不少。至于打法上，如果记不住雷达上单位的位置，就采取顺藤摸瓜的战术跟着电线杆走吧，电厂总是要在电线杆的附近嘛。

敌方机体：F-35C、AV-8、★CH-47
S级得分：21000

第12A关 Gaiuss Tower

任务名称：圣加伊乌斯之塔
任务目标：在我军占领圣加伊乌斯塔之前保证他们的安全

任务摘要：首都Gris wall由介子加农炮防守，如果Monte Breeze的MBSR（介子光束安定化调整器）送达，则威胁将会更大。不过由于已经排除了所有隐患，所以我方地面军队有可能赶得上。如果地面军队能攻入位于首都中心地Atmos Ring内侧的Gaiuss Tower，就能压制敌司令部，实现首都的解放，而我的任务则是做他们的空中支援。敌方的地上军队也已经做好了万全的防守准备，虽然输出不稳定，但我方军队进入介子加农炮的射程范围内会损失惨重，因此必须尽量摧毁介子加农炮。

攻略要点：右上角MPG表示了我军损失槽，变满任务宣告失败。我军的兵力会分三路进攻高塔，首先自然是清除我军地面部队前进道路上的敌方坦克，之后是对付双塔四周的8座高性能加农炮。这种点状快速射击的介子加农炮其实只要保持高速移动就不会被打到，然后一个俯冲就能轻松搞定，但一旦被击中伤害值可绝对不小。剩下的时间就尽量来清理周围的杂兵，保护我方部队安全抵达即可。在友军地面部队突入首都防卫圈后还会出现带★号的奖励目标Vehicle车辆。

敌方机体：Rafale M、Launcher等
S级得分：11000

第12B关 Atmos Ring

任务名称：大气环
任务目标：消灭介子加农炮以及所有敌军
任务摘要：Griswall由使用了回旋加速器的介子加农炮防守着，但是从Monte Breeze运来的MBSR（介子光束安定化调整器）使陆战部队无法靠近。惟一方法，就是用少数战机的攻击作战摧毁介子加农炮。幸运的是敌方比较依赖这种武器，因此可集结陆战部队作为先发部队。如果能够消灭介子加农炮和其防守的航空部队，就一定能收复首都。

攻略要点：本关外围没有了地面部队的骚扰，但是几台介子加农炮改良为持续光柱式，效果更加可怕。好在它只能对着天打，只要控制飞行高度在1000英尺下就基本安全，然后小心翼翼地沿着顶上平台内侧飞行，就能把这些介子加农炮轻松搞定。接下来要做的事情就不用多说了，把所有目标挨个击破就可以夺回首都了。首都中央的双子大厦有架带★号的CH-47奖励目标，援军出现后，在主塔上方出现。记住，不要重演911事件！



敌方机体：GURIPEN、F/A-18、AH-64、F-16XL、YF-23、CH-47、SAM、AAGUN、MESON.C、MBSR

S级得分：20000

第12C关 Wild Card

任务名称：狂野卡片

任务目标：消灭所有地方地面部队，死守首都防卫阵线

任务摘要：被我们的战斗所感召的“奥雷利亚解放同盟”义勇军由奥雷利亚铁路潜入首都Griswall，在他们的呼吁下市民们也行动了起来，暂时将敌军赶出了首都中心。他们准备压制防卫首都的介子加农炮，但首都被雷萨斯军包围着，实际上他们处于守城状态之中。同时有情报说雷萨斯的地上精锐部队Skylla队已退出Nevera山，他们极有可能正朝着Griswall进军。我们必须率空战部队抵抗敌军部队，死守首都防线。但是介子加农炮还在雷萨斯的控制之下，在Atmos Ring附近飞行时必须十分注意。

攻略要点：本关的主题就是防御、保护首都民众，就是我们最大的使命，因此，本关的MPG槽也变成首都防御耐力槽。任务开始时可以先不去理会敌方空军，让我军的僚机去与其纠缠就好，自己还是先努把力，将地面上的坦克清理完毕再说，因此本关首推的特殊武器也就是XAGM了。任务目标全部搞定，就会出现任务更新的信息，然后就是导弹从三个方向蜂拥而至。成功拦截后还可以摧毁导弹发射台，但不久后就会又有新的导弹出现，反正这么反反复复地一阵纠缠后就可以顺利过关了。带★号的GUNBOAT目标在任务更新后出现。

敌方机体：VEHICLE、TANK、SAM等

S级得分：18000

第13A关 Alect Squadron

任务名称：亚历克战队

任务目标：消灭敌方皇牌战队

任务摘要：多驾飞机在雷萨斯本土朝Archelon要塞飞来，据我方在雷萨斯内部的人员表示，这是最强的空战部队——Alect中队。一旦他们驾驶Archelon要塞的特殊攻击机Fenrir那后果不堪设想。从Danern海峡可迎击飞行中的敌空战部队，本次作战的对手将会是规模庞大的敌军空战部队，至少要削弱Alect中队。

攻略要点：本作中最爽的关卡，让你全心投入到庞大的空中战场中。进关前的机体选择当然是使用性能最好、自己最为擅长的机种。本关难度较大，始终都处在锁定与被锁定的紧张状态下。战斗过程中航炮也会起到不小的作用，别的不多说，还是来考验一下大家的技术实力吧！关卡中途会有带★号CONT SHIP舰船在地图中央位置出现，好好把握哦！

敌方机体：SU-37、GRIPEN C、S-32等

S级得分：14000

第13B关 Armada

任务名称：舰队

任务目标：摧毁敌方所有船只

任务摘要：雷萨斯向Archelon要塞的空中、海面输送了大量的战斗力，看来是已经做好了万全准备。经军事卫星确认，大规模的航空部队已开始行动，应该是向Archelon要塞移动的雷萨斯舰队正在通过Danern海峡。一旦这大舰队到达，将会对我们Archelon要塞的攻打计划造成难以想象的阻碍。因此必须攻击此舰队，阻止其到达要塞。

攻略要点：13A是完全的空战，13B却是完全的海战。盘旋、俯冲、锁定、攻击，强烈推荐使用长距离导弹作为特殊武器。要说攻关技巧，自然是先击毁舰上的SAM防空导弹，另外如果怕麻烦，最好先把夹杂的航母搞定，否则源源不绝的F-35等强力机体，保证玩得你抓狂，而且光是两波援军的数量也不少。不过可别放过了地图中央出现的带★号CONT SHIP奖励目标啊，将初期舰载机全部击毁后，它就会在西侧随敌第3波增援一同出现。

敌方机体：F-35、航空母舰等

S级得分：18000

第14A关 Fire Storm

任务名称：火焰风暴

任务目标：破坏敌人所有的运输船及存储仓库

任务摘要：已经确认雷萨斯内部秘密进行的新型武器试验正在Cobalt Cave设施内进行着。从不完全的状况推测，这应该是特殊攻击机Fenrir的搭载装备。同时，已察知我方行动的雷萨斯，好像正要将新型武器运到Archelon要塞去。我们应该避免目前仍是一团迷雾的Fenrir再增加新的武器，因此不仅要破坏开始向Archelon要塞移动的输送船，就连岛内的仓库也必须全部破坏掉。但根据报告，仓库有可燃性化学物质，破坏仓库后如果不立即离开，就有可能卷入爆炸中。

攻略要点：攻击洞内目标前可以先适当地清理一下敌机，否则它会不断骚扰你，让你不得安宁。而在攻击洞内仓库时，俯冲下去扔一颗导弹就赶快闪人，里面爆炸物爆炸时很容易波及到自己的战机。注意



俯冲前一定要看好洞口的方向，以洞口超低的高度。只要有一些歪斜导弹就无法射入。本关还要破坏敌人所有的运输船，一旦让他们从地图东侧脱离，任务就算失败。消灭一些仓库后会发现中间的一个山洞里有一艘带★号的潜艇。

敌方机体：TYPHOON、HANGAR 等

S 级得分：8500

第14A关 Offine

任务名称：脱离战线

任务目标：消灭所有敌方卫星控制设施

任务摘要：Cobalt Cave的新型武器已经被送到了Archelon，从它被装在特殊攻击机上这一点来看，应该是非常可怕的微波武器。此武器是通过卫星来操作的，由此威力可想而知。如果将卫星接收装置击毁，就能降低武器的命中率了。虽然敌方主力部队已经移开，Cobalt Cave本身已经没有威胁，但我们还尚未见识特殊攻击机的威力。还是先破坏掉所有卫星管制天线为妙。

攻略要点：首先消灭岛上的所有防空导弹和卫星管制天线，同时也不要放松对敌方僚机的警戒，毕竟机体都比较好，还是适当清理一下会比较安全。清除了这些地面目标后，就需要钻山洞来摧毁内部的隐藏目标。这里切记保持水平低速的稳定状态飞行，如果自己调整不好可以按下L+R键通过自动驾驶来进行调整。

敌方机体：TYPHOON、RAFALE M、F-22、Su-47、SAM、AAGUN、RADAR、RADARCTRL、AEGIS、DESTROYER、SUBMARINE、F/B-22ORCA

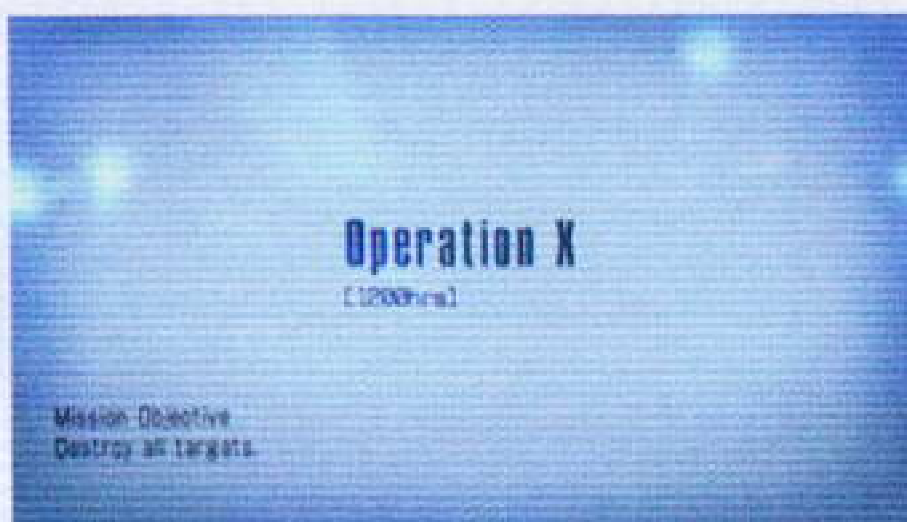
S 级得分：14000

第15A关 End of Deception Ⅰ

任务名称：终结诡计Ⅰ

任务目标：摧毁所有新型战斗机 Fenrir

任务摘要：终于要向Archelon要塞发动总攻了。要塞工厂里的特殊攻击机Fenrir原来才是他们真正的目标！本次出击的任务，就是破坏这里所有的一切，使要塞从此完全消失！根据我们获得的情报，最新微波武器也已经由Cobalt Cave运送到了Archelon，并且已经装配在了Fenrir机体上，这种武器会使目标燃料温度上升，使之最终自爆。飞行过慢很容易被这种武器捕获，因此一定要小心。幸运的是我们已经破坏了它的卫星控制系统，造成其瞄准系统能力下降，但这并不意味着它就不再可怕。而且空中堡垒的震动加农炮等武器也已经被运送到了Archelon要塞，总算熬到了决战，一定不能掉以轻心啊！



攻略要点：本关作为游戏最后一关，要对付的将是敌方新型战机Fenrir。这款战机除性能优越、具有隐形特性以外，还会放出特殊的PHM微波武器。一旦被粘到后就必须迅速加速来甩掉它的包围，否则MPG槽满，机体会发生自爆。经过一番恶斗消灭掉所有目标单位后，就会面对敌人Aecheion基地了。基地同样会放出SWBM，不过相信大家对此应该都很有经验了。之后破坏掉敌人的加农炮后迎来的就将是通关画面了。全灭4架BOSS机后，在要塞东南侧会有一艘带★号的CONT SHIP船只出现，可别放过哦。

敌方机体：Fenrir、敌军地面部队、加农 等

S 级得分：20000

第15B关 End of Deception Ⅱ

任务名称：终结诡计Ⅱ

任务目标：摧毁所有新型战斗机 Fenrir

任务摘要：终于要向Archelon要塞发动总攻了。原来要塞工厂里的特殊攻击机Fenrir才是他们真正的目标！空中要塞的光学伪装技术已经被成功小型化，并应用于Fenrir战机，只有破坏了它的外置能源系统，将它变得和普通战机一样，我们才有足够的胜算！

攻略要点：这才是本作最终关卡的最终形态，一开始就是一队Fenrir小队来欢迎我们，披着光学伪装的对手根本让人无法摸透。只有摧毁了岛上的E.PLANT能源发生装置，才能剥下它们身上这层皇帝的新装。消灭目标后任务再度更新，进入要塞摧毁原形机，在要塞内部出口前左侧机库中会有带★号的U-2，顺路一起消灭，这才算是大功告成了。

敌方机体：FENRIR、SU-37 等

S 级得分：21000

SP关 Operation X

任务名称：X 行动

任务目标：摧毁所有目标

任务摘要：在收齐所有战役模式的所有关卡分支后，就会开启这个隐藏关卡了。

攻略要点：全游戏原创机体的超级空战，敌人性能也是从低到高节节攀升。本关纯粹拼技术，如果想考验你是否达到皇牌的标准，就来尝试一下这个关卡吧！

敌方机体：本作全部原创机体

S 级得分：11000

要素研究

ACE 飞行员出现地点		
关卡	ACE 机	出现条件
1	F-4E MANTA	混杂在在第 3 组轰战机编队中出现。
2	A-6E ARI	将地面上跑道附近的两架 F-5 以及机场控制塔台摧毁后出现。
3-A	JA 37 SAVER	攻击中途出现的空中增援时出现。
3-B	F-1 SHIVA	全灭初期目标后，在地图北侧出现。
4-A	Mig-21-93 ROSE	与飞行部队开始战斗后出现。
4-B	F-14D SAVANNA	在第 5 集团登场后，于战场中央的西面出 现。
5-A	F-16C ICE	位于玩家援救的东侧。
5-B	Mir-2000D GARUDA	随增援一同出现。
6-A	F-5E GHOST	空中要塞 Gleipnir 开始提升高度(Mission Update)后在东北方向出现。
6-B	Mig-31 PALADIN	Mission Update 后在地图北侧出现。
7-A	Mig-29A FROST	在 Mission Update 前全灭地面目标，之后出现。
7-B	A-10A FIRESTORM	在友军受到攻击前使空中要塞 Gleipnir 的光学迷彩技能失效。
7-C	F-35 BECRUX	将全部毒气中和后，在东南方向出现。
8-A	X-29 VIPER	全灭地面目标后做为增援登场。
8-B	F-15E RAGE	战斗中途作为增援在地图西南方向出现。
9-A	TND-F3 GACRUX	突破雷达网达到基地上空后出现。
9-B	F/A-18E STORM	护卫直升机部队的途中，在地图的东南方 向出现并向西北方向撤退。
10-A	Su-27 ACRUX	作为增援在地图的东南方向出现。
10-B	F-16XL BIEL Mission	Update 后在东北方向出现。
11-A	F-117 INFERNO	将全部发电设施摧毁后，在基地北侧出现。
11-B	F-2A FURY	开始攻击雷达干扰装置时在基地上空出现。
12-A	Typhoon ZEPHYR	与增援（YF-23A 编队）一同出现。
12-B	Gripen C RIOT	当激光炮只剩下 4 座时，作为增援出现。
12-C	Rafale M TYRANT	开始迎击导弹时，在东北方出现。
13-A	Su-37 Sorrow	主要目标只剩下 1 个时出现
13-A	F-22 PAIN	主要目标只剩下 1 个时出现
13-B	F-15S/MTD COMET	将第 2 轮舰载机在发进前击毁，之后出现。
13-B	YF-23A SPIDER	将第 3 轮舰载机在发进前击毁，之后出现。
14-A	Mig-1.44 LANCER	将初期敌机击毁后作为增援出现。
14-B	F/B-22 ORCA	将位于岛中央的卫星管制装置摧毁后，在南侧出现。
15-A	S-32 ERIZA	将 4 架 BOSS 机全部击毁后在要塞上空出现。
15-B	Su-47	将除 4 架 BOSS 机以外的敌机击毁后出现。

特殊机体获得方法	
ADF-01	完成同一难度下（Normal 难度以上）的所有任务，包括 SP 任务。
フェンリア	1.已经获得除 Fenrir 以外的所有机体 2.完成所有任务

特殊机体 SP1 色	
XFA-27	完成 Normal 难度以上的 SP 任务
フェンリア	以 S 评价完成 Normal 难度以上的 SP 任务

关卡变化		
关卡	路线变化	影响
2	1→2	-
3-A	1→2→3-A	-
3-B	3-A→6-A(5-A)→3-B	-
4-A	3-A→4-A	-
4-B	3-A→6-A(5-A)→3-B→4-B	-
	3-A→6-A(5-A)→4-B	限制燃料
5-A	3-A→5-A	-
5-B	3-A→4-A→6-A→5-B	-
	3-A→6-A→5-B	-
6-A	3-A→6-A	-
6-B	3-A→4-A→5-A→6-B	-
	3-A→5-A→6-B	限制燃料
7-A	3-A→4-A→6-A→7-A	-
	3-A→6-A→4-B→7-A	限制燃料
	3-A→6-A→3-B→7-A	Gleipnir 的常规武器强化
	3-A→6-A→7-A	限制燃料/Gleipnir 的常规武器强化

7–B	3–A → 4–A → 5–A → 7–B	–
	3–A → 4–A → 5–A → 6–B → 7–B	Gleipnir 隐形能力弱化
	3–A → 5–A → 4–B → 7–B	限制燃料
	3–A → 5–A → 3–B → 7–B	Gleipnir 的常规武器强化
	3–A → 5–A → 4–B → 6–B → 7–B	Gleipnir 隐形能力弱化／限制燃料
	3–A → 5–A → 3–B → 6–B → 7–B	Gleipnir 隐形能力弱化・常规武器强化
	3–A → 5–A → 7–B	限制燃料／Gleipnir 的常规武器强化
	3–A → 5–A → 6–B → 7–B	Gleipnir 隐形能力弱化・常规武器强化／限制燃料
7–C	7–A／B → 9–A → 11–A → 7–C	–
8–A	7–A／B → 8–A	–
8–B	7–A／B → 9–A → 11–A → 7–C → 8–B	–
	7–A／B → 9–A → 8–B	敌方出现地面增援
	7–A／B → 9–A → 11–A → 8–B	特殊武器数量限制
9–A	7–A／B → 9–A	–
9–B	7–A／B → 8–A → 9–B	–
10–A	7–A／B → 8–A → 10–A	–
10–B	7–A／B → 8–A → 9–B → 11–A → 10–B	–
	7–A／B → 9–A → 11–A → 10–B	特殊武器数量限制
11–A	7–A／B → 9–A → 11–A	–
11–B	7–A／B → 8–A → 9–B → 11–B	–
12–A	7–A／B → 8–A → 10–A → 11–B → 12–A	–
	7–A／B → 9–A → 8–B → 10–A → 11–B → 12–A	出现友军僚机
	7–A／B → 8–A → 10–A → 12–A	出现雷达干扰
	7–A／B → 9–A → 8–B → 10–A → 12–B	出现友军僚机／出 现雷达干扰
12–B	7–A／B → 8–A → 9–B → 11–B → 10–B → 12–B	–
	7–A／B → 8–A → 9–B → 11–B → 12–B	激光塔光线数增加
	7–A／B → 9–A → 11–A → 10–B → 12–B	特殊武器数量限制
	7–A／B → 9–A → 11–A → 12–B	特殊武器数量限制／激光塔光线数增加
12–C	7–A／B → 8–A → 10–A → 9–B → 11–B → 12–C	–
	7–A／B → 8–A → 10–A → 9–B → 12–C	出现雷达干扰
13–A	12–A／B／C → 13–A	–
13–B	12–A／B／C → 14–A → 13–B	–
14–A	12–A／B／C → 14–A	–
14–B	12–A／B／C → 13–A → 14–B	–
15–A	12–A／B／C → 13–A → 14–B → 15–A	–
	12–A／B／C → 13–A → 15–A	要塞防御炮精度强化
15–B	12–A／B／C → 14–A → 13–B → 15–B	–
	12–A／B／C → 14–A → 15–B	出现敌舰队增援
Special	完成任意难度的全任务后在自由模式中出现	

战役模式下全勋章	
名称	获得方法
Land Guardian	05 – A ／ 05 – B 中友军未受损伤。
Sea Guardian	06 – B 中发生在潜艇上浮事件前友军舰队未受损伤。
Air Guardian	9–B 中友军直升机编队未受损伤。
Eye of the Storm	击毁空中要塞 Gleipnir（完成第 7 关任一分支）。
Freedom Tower	解放 Aurelia 连邦共和国首都（完成第 12 关任一分支）。
The Mark of Vioarr	击毁全部 Fenrir。
Blonze Ace	击毁目标数超过 200。
Silver Ace	击毁目标数超过 500。
Gold Ace	击毁目标数超过 1000。
Marksman	只使用机炮摧毁敌机超过 5 架。
Sharpshooter	只使用机炮摧毁敌机超过 15 架。
Expert Marksman	只使用机炮摧毁敌机超过 50 架。
Bronze Wing	Normal 难度全 S。
Silver WING	Hard 难度全 S。
Gold Wing	Ace 难度全 S。
Swift Hunter	选择最短路线完成战役模式。
Conqueror	选择最长路线完成战役模式。
Armament Specialist	收集齐全部机体、特殊武器以及颜色。



PSP 荣誉勋章 英雄
Medal of Honor Heroes

◆EA Games◆FPS◆2006年10月20日◆美版
◆1～8人◆128KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

2004年11月的上海，笔者有幸作为美术设计人员参与了EA在华的一个游戏项目。在项目培训的最初，EA的一名高级官员，《模拟人生》的制作人比利给我们开设演讲课。笔者当时在课堂上很冒昧地问道："请问比利先生，EA公司有无在PSP上制作《荣誉勋章》的计划？"

笔者之所以这么问，一是因为自己是"荣誉勋章迷"，二是因为PSP即将于次月发售。在PSP即将发售之际，大脑一热便很容易问出这种尴尬的问题，由于这个问题和当时培训的项目毫无关系，比利笑着回答："暂时不清楚。"

时至今日，却没想到美梦成真。EA在家用机上推出大量不同版本的《荣誉勋章》之后，终于2006年10月20日推出PSP美版《荣誉勋章 英雄》。

要说掌机版《荣誉勋章》之前倒也推出过两作。分别为2002年12月2日发售的GBA版《荣誉勋章 地下组织》、2003年11月17日发售的GBA版《荣誉勋章 渗透者》。前者移植自PS版同名原作，由于机能太低的缘故导致画面缩水、严重丢帧。而后者则改为了俯视点的Q版2D射击游戏。应当说PSP版的《荣誉勋章 英雄》才算是真正意义上的首款掌机版"荣誉勋章"。

游戏选项

进入游戏后可以看到如下选项

CAMPAIGN	剧情模式，分别控制三位英雄进行三大关共计15小关的二战战役。其中本模式还细分有三种难度选项，三种难度下关卡的设置、敌人的AI完全一样，区别仅在于攻击力大小以及主角配备的医药包数量。
MULTIPLAYER	对战模式，可以选择进行世界无线对战或是局域网无线对战。
SERVICE RECORD	战绩，在这里可以查询到你的所有模式的战斗成绩。
OPTIONS	菜单设置，可以进行手柄操作，声音大小等细微设置。
PROFILE	记录设置，在这里可以进行存档、读档、删档等设置。
EAEXTRAS	记录片，在这里可以观赏制作人员名单、过场录象以及《极品飞车 卡本峡谷》的宣传片。
HELP TIPS	游戏操作提示。
SKIRMISH	自由战斗模式。和电脑控制的NPC进行大混战，只要是打穿过的关卡都可以进入。

游戏操作

操作方面，由于Sony在设计PSP时并未考虑加入右摇杆，这使得许多游戏尤其是FPS这类游戏的操作性大打折扣。所以现在PSP上的FPS游戏基本上都默认用△、○、×、□取代右摇杆，其余操作则和家用机并无太大区别（这也是不得已的做法了，大家就认命吧）。

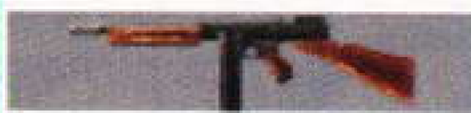
L	短按为用枪托或拳头攻击敌人，按住不放为进入瞄准姿势，此时按←、→为探头。
R	射击。如果手持武器为手榴弹，可以根据按键时间长短之分来确定投掷距离。
滑杆	控制人物行走。连点两次↑可进入奔跑状态，奔跑槽为0时自动停止奔跑。
△、○、×、□	控制视点移动。在实战中，如果不能够精确地将准星对准敌人，那么请尝试配合滑杆的←、→来做一些平移动作，滑杆可以在一定程度上弥补准星的控制难题。
↑	平时长按为使用医药包。在特有物体前，轻按为控制重机枪，长按为安置定时炸弹。
↓	下蹲或站立，本作中并无趴下的动作设计。
←	添加子弹。
→	切换武器。
SELECT	跳跃。



武器介绍

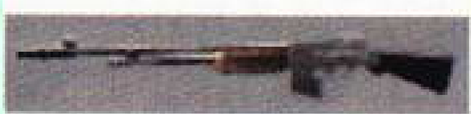
游戏中玩家可以携带三件武器，其中手枪和手雷弹为固定武器不可更换，也就是说实际上只可随意更换一种武器。以下便为游戏中所有武器、道具介绍。

Thompson（汤姆森冲锋枪）



汤姆森冲锋枪的原型枪由约翰·汤姆森设计并于1920年春天诞生，为美军标配轻兵器之一。几乎所有的二战FPS游戏都能找到这款武器。这款武器的弹夹为20发，游戏中弹药最高为140发。该枪的射速很快，在近距离枪战时效果不错。它的缺点是火力缺乏穿透力，不适合用来远程攻击。此外，强大的后坐力会让准星弹跳不停也是它的缺点。玩家在游戏中连射时不得不经常性的轻点×键以保证准星保持精确。

BAR（勃朗宁轻机枪）



最初型M1918A1型勃朗宁轻机枪由美军士兵在一战中首次使用，1940年M1918A2型投入使用。游戏中采用的正是A2型。这款武器的最大优点是威力强，猛烈的火力在很长射程之后都可以保持精准度。不过射速稍慢，其弹夹数量为20发，在游戏中弹药的不足以及重量太重都是它的缺点。

M1 Garand（加兰德步枪）



M1步枪，又称加兰德步枪，是美国步兵的标准配置步枪。以它的发明者约翰·加兰德的名字命名。该枪可以一次性装8发子弹，作为步枪的射速算是相当快。它的最大特征便是射完8发子弹之后会自动弹出空弹夹，清脆爽耳的声音相信每一位玩家都不会忘记。攻击力偏弱是它的缺点。

Enfield Rifle（恩菲尔德式步枪）



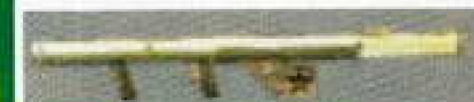
伯明翰轻兵器有限公司（BSA）在1861年成立之后生产过自行车、来复枪、步枪等机械产品。恩菲尔德式步枪正是该公司最著名的枪械之一。该武器可以一次性装填5发子弹，游戏中每射击一次后会手工上膛。在按住L进入狙击状态之后还可以按“↑、↓”来调整镜头远近。由于PSP版操作缺乏右摇杆的缘故，用四个功能键来精准地控制准星是一件困难的事情，因此包括下文中提到的的Gewehr步枪等狙击类武器在本作中优势都不算明显。

Shotgun（霰弹枪）



这是一款几乎在任何FPS游戏里都能看到的武器。它可以一次性装弹8发，游戏中每射出一发后会自动手工上膛。也许是出于游戏平衡度的考虑吧，在PSP版中它的表现中规中矩，和敌人近距离对战时必须开2枪才可射杀对方，如果是远距离的话威力更是大减。这样的表现实在是有点令人失望。

M1 Bazooka（巴祖卡火箭筒 ）



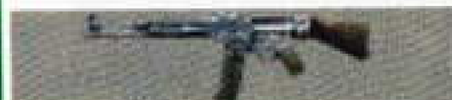
1942年初，美军陆军上校斯克纳和他的助手中尉厄尔研制出了一种用电子点火的金属筒，他们将反坦克M10式手榴弹改装成弹头并利用这种金属筒发射出去之后获得惊人的威力。这正是火箭筒的鼻祖，由于造型有点像一种叫巴祖卡的长管乐器，故命名为巴祖卡火箭筒。巴祖卡火箭筒每次可以装填一发火箭弹，威力超猛无比。游戏中装弹速度慢、弹药匮乏是它的致命伤。但只要玩家可以克服这两个缺点便可依靠这款武器可以做到天下无敌，记得不要近距离开火哦。

MP40（MP40冲锋枪）



在大量二战电影、二战游戏中都可以看到德军士兵手持MP40冲锋枪的身影，MP40是MP38的基础上改进而来的，经改进后它更利于批量生产，战争期间产量超过了一百万支。一次性装弹32发的MP40冲锋枪射速非常快，并且射程远、后座力轻。很多玩家会情不自禁地将它和汤姆森冲锋枪进行对比，而对比的结果往往是MP40冲锋枪更加实用。

StG44（StG44突击步枪）



20世纪三十年代后期，德国陆军设计师路易斯·施迈瑟式开始研究利用短药筒的全自动步枪，1943年MP33型原型枪诞生。1944年，该枪定名为MP44型，一年后改称StG44突击步枪。这款武器轻便，一次可装弹30发，射速快且后座力轻，可以在400米内实施有效的连发射击，不愧为二战王者枪械。闻名世界的苏联制AK47突击步枪正是以StG44为原型而设计的。在本作中这款武器应当算是最强的。

Karabiner(卡尔比勒步枪)



二战时期德军配备的经典步枪，一次装弹5发，每射击一次需手工上膛。这款枪和我国抗日战争中所使用的步枪都是以毛瑟枪为原型制造的。卡尔比勒步枪的精度很高，子弹的穿透力也很强，稍加改装即可成为狙击枪。FPS高手在不采用狙击镜的情况下也可当狙击枪使用。装弹数太少以及换弹慢是它的缺点，如果在小巷里遇到大量敌人切不可恋战。卡尔比勒步枪非常不适合短兵相接。但中远程狙杀敌人非常有效。

Gewehr Rifle（Gewehr步枪）



Gewehr在德语里正是枪的意思。这款Gewehr步枪实际上就是毛瑟步枪的一种，由于装载了狙击镜因此可以远程狙击敌人。该枪一次性可装弹10发，中途不需要手工上膛，在实用性上略强过恩菲尔德式步枪。不过正如前面所提到的，PSP游戏不配备右滑杆，因此狙击类武器在本作中都很难得到发挥。

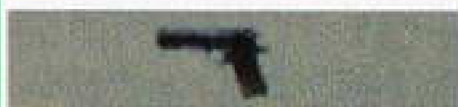
Panzerschreck（反坦克火箭发射器 ）



美军在1942年研制成功巴祖卡火箭筒，美军依靠这款武器摧毁了德军许多坦克。随即当德军缴获巴祖卡火箭筒后，便仿制生产

出了Panzerschreck火箭筒（绰号“坦克杀手”）。这款火箭筒的性能和巴祖卡火箭筒基本类似。只要有信心解决弹药不足的问题，用它来闯关是个相当不错的主意。

M1911（勃郎宁手枪）



在二战期间，勃郎宁手枪只配备给军官和班长，并不是美军步兵的标准配备武器。但事实上很多前线的士兵都拥有一把勃郎宁手枪。它被认为是最后可以依靠的救命武器。在游戏中主武器弹药射光之后可以迅速地按“→”键来切换为勃郎宁手枪，该武器的装弹量为7发，射速不算很快，但可以勉强支撑到安全地带。

MARK II（手榴弹）



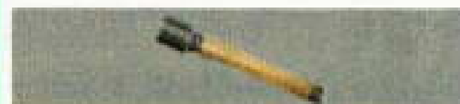
MARK II手榴弹为二战期间美军士兵主配的手榴弹，外型为典型的“菠萝状”，投掷4至4.8秒后爆炸。由于现实世界中弹片杀伤距离比公认的投掷距离更长的缘故，因此士兵在投弹后一般都即刻卧倒直至手榴弹爆炸。和大部分FPS游戏一样，为了顾及玩家的爽快度，在游戏中手榴弹的爆炸范围被削减。玩家可以很轻松地扔出手榴弹之后保持站立状态继续射击。由于PSP并未专门为该武器配置投掷键，每次都必须连按两次“→”键方可进入投掷状态。因此在PSP版里，手榴弹用来偷袭的机会比较多，混战中往往来不及使用。

Walther P38（瓦尔特38型手枪）



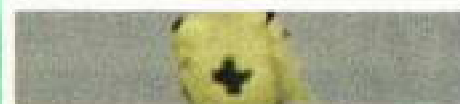
当时德国军队普遍装备的是鲁格08型手枪，该型手枪虽然性能良好但却非常昂贵。瓦尔特38型手枪正是取代它登场的。游戏中装弹量为7发子弹，射速一般。不适合用来攻击，和美军装备的勃郎宁手枪一样只适合用来自救。本武器只能在SKIRMISH模式里操纵德军时使用。

M24（手榴弹）



德军的M24手榴弹和美军的MARK II手榴弹的最大不同在于外型。其独特的手柄式造型可以投掷得更远。不过游戏中似乎各项性能和MARK II无异。本武器只能在SKIRMISH模式里操纵德军时使用。

医药包



杀死敌人后随机取得，一次补充大约1/3的体力。

弹药盒



杀死敌人后随机取得，依照当前手持武器的不同而补给弹药，每次补给一组弹夹的数量。例如汤姆森冲锋枪会加20发子弹，M1步枪会加8发子弹。

后备医药包



在游戏场景的不同角落里会隐藏有后备医药包，拣取后按住↑使用，一次补充大约2/3的体力。

详细流程攻略，二战英雄之路！

意大利



意大利共和国（The Republic of Italy），简称意大利，位于欧洲南部的亚平宁半岛上。它还包括地中海的西西里岛和撒丁等岛屿，总面积30万平方公里，山地和丘陵占全国面积的80%。意大利在二战发动后加入轴心国一方。

第1关

摧毁无线电塔楼的变压器
摧毁发电机组
逃离
找到纳粹空军的Me262图纸
找到纳粹空军的侦察照片

第一位英雄为美军贝克军士。第一小关可以算是练手关卡，游戏的初始武器是汤姆森冲锋枪，由于敌人的抵抗都不算太猛烈，玩家可以乘机适应PSP的独特操作方式。贝克军士要带领4名士兵在敌人的一个机场内炸毁变压器、发电机这两个目标物。找到目标物之后靠近并按住“↑”键不动直到秒针绕满一圈即可启动定时炸弹，此时要迅速离开以免炸伤自己。中途得到的Me262图纸实际上是纳粹德国空军的高度机密之一，Me 262是世界上第一种服役的喷气式战斗机，由德国制造并在二战中投入使用。当完成所有黄色标记的任务之后回到出发点即可过关。



第2关

窃取爱尼格玛密码机
带着密码机逃离
获得英国间谍的通讯文件
夺取德军档案
窃取一名意大利军官的护照
找到德国医生的报告

这一关的任务是窃取一台爱尼格玛密码机。该密码机的原型最初由一个名叫胡戈·科赫的荷兰人发明，科赫于1919年10月在海牙取得了一项“秘写器”专利权，后来将其转让给德国的工程师和发明家奥特舍尔比乌斯。德军在二战期间经过改良设计出爱尼格玛密码机，这台机器轻小便于携带，破译它几乎成为了二战时期盟军胜利的关键。本关的任务名为窃取，实为抢夺。这一关的初始武器为加兰德步枪，可以一口气连射8发子弹。密码机的位置在小镇尽头的农场里。贝克军士在得到机器后回到出发点即可过关。本关的画面非常清爽，小镇在夕阳的照映下显得很美丽。

第3关

摧毁火炮
摧毁灯塔发电机
逃离
保护意大利通信日志
找到意大利军事档案

本关将首次出现Gewehr狙击步枪、霰弹枪等武器。一开始贝克军士需要完成“摧毁火炮”这一个任务，在完成之后会追加新任务——摧毁灯塔发电机，位置就在灯塔的一楼。完成两个任务之后沿着海岸回到卡车处即可过关。



第4关

坚守村庄直到援军到来
拾获意大利侦察报告
窃取德军官员的鉴定书
夺取有关德军步兵团的地图

在窃取了密码机之后，上级指示需占领小镇。贝克军士带领2名士兵趁着夜色进行强攻，在小镇的三个位置分别安插有三面旗帜，靠近旗帜会进入10秒计时状态，10秒之后纳粹旗帜会变成盟军旗帜，只要将三面旗帜都变成盟军旗帜即算攻占村庄，在抢占到第一面旗帜起，屏幕右上角会开始100计数，其数字跳跃的速度要视玩家抢占的旗帜数而定：如果同时抢占了三面旗帜，那么跳跃速度和秒针接近——即只需要坚持100秒，如果敌人夺回了某面旗帜，那么数字跳跃的速度会变慢。玩家需要不断地往返于三面旗帜当中，并坚守100数字跳满即可过关。



第5关

攻占庭院
攻占市场广场
攻占城市中心
攻占主街
攻占政府大楼
找到德军的V2武器报告书
找到德军的补给线地图
找到德军的补给日志



玩家在本关需要在20分钟时限内抢夺下5面旗帜。而每一面旗帜需要花费的时间为20秒。本关的旗帜并没有被德军夺回的设定，因此玩家可以从容、有序地攻打每一处目标场所。中途得到的V2武器报告书为德军最高军事机密之一。V2火箭是德军在二战期间制造的一种远程导弹，由德国物理学博士冯·布劳恩设计。V2火箭在发射后距地面31英里以上高度飞行，时速为每小时3100英里，由于当时还没有超音速飞机，因此V2火箭不可能被截获。V2火箭的攻击曾经给英国带来了巨大的灾难。V2火箭在工程技术上实现了宇航先驱的技术设想，对现代大型火箭的发展起了承上启下的作用，成为航天发展史上一个重要的里程碑。二战结束后冯·布劳恩为美国服务，阿波罗登月计划便是他的成果之一。

荷兰

荷兰王国（The kingdom of the nether lands），简称荷兰。位于欧洲西部。面积40884平方公里。荷兰全年阴雨连绵，一年中只有65天的光照时间。荷兰的名字Netherlands在荷兰语里就是“低洼的陆地”的意思，全国有一半以上的土地低于海平面。在二战中德军发动闪电战占领波兰，随后即占领荷兰等邻国。

第1关

攻占码头
攻占市场
攻占西区
攻占东区
攻占北面领域
保护荷兰的政治囚犯记录
找出周围敌军的地图
窃取荷兰鉴定文件

一个被德军占领了的废墟城镇，玩家要操纵帕特森少尉带领4名士兵在20分钟内攻占五面旗帜，每一面旗帜需要花费20秒。



第2关

占领并守护桥
找到有关德军进攻细节的文件
找到有关德国空军数目的文档
保护有关德军攻击目标的地图

帕特森少尉必须抢夺桥梁中央代表控制权的惟一一面旗帜，并守护桥梁达180秒。这一关的时间限制是15分钟。在抢占旗帜之后如果离开桥梁中心点，旗帜的时间柱将会减少，当减少到一半以下时旗帜会变成白旗，而180秒计时也将停止，此时需要重新将旗帜夺回方可继续。因此必须尽量在旗帜附近的小范围内阻止敌人的反扑。



第3关

窃取德国军官的报告
带着窃取到的报告逃离该城
找出德国领域报告
找到有关荷兰补给线的地图

这一关相对简单，没有时间限制，也没有恼人的旗帜出现。帕特森少尉只需要带着手下到达目标地点——一辆德军的吉普车前，从车上窃取一份德国军官的报告，并返回到出发点即可。中途会遇到不少抵抗的敌人，可以依靠坦克、废墟等遮挡物迂回作战。

第4关

消灭教堂内的德军
保护德军指挥官的指令
找到德军间谍的信息

本关的时间限制为15分钟。帕特森少尉需要前往教堂东面背后的街道上，在吉普车上获取德军指挥官指令书，然后在教堂的主讲桌上取得间谍信息，然后消灭30个敌人即可过关。

第5关

夺取墓地
夺取村庄中心
夺取城市广场
夺取主桥
夺取铁路桥
找到德军指挥官的文件
找到德军的科学调查文件
找到德国将军向军队发出的命令

这一关的初始武器便是勃朗宁轻机枪，帕特森少尉需要在11分40秒内攻打下小镇。和之前的关卡一样，小镇的五处位置分别插有5面旗帜，每一面旗帜需要20秒时间抢占。



比利时

比利时王国(The Kingdom of Belgium)，简称比利时，位于欧洲西北部。面积3万平方公里，人口990万。德军在攻占比利时之后立刻切入法国，其后比利时人民在美英法盟军的帮助下顽强地反击德国法西斯。

第1关

夺取并坚守农场
保护比利时人的鉴定报告
找到比利时囚犯档案
找到有关德军位置详细描述的地图

海边白茫茫的一片雪地里，一群德军驻扎于一座农场当中。霍尔特少尉要带领手下攻占这座农场。玩家只需要夺下灯塔附近的旗帜并坚持180秒即可过关。本关的时间限制为20分，敌人非常难缠。笔者建议各位在攻打下旗帜后保持原地匍匐的姿势伏击冲过来的敌人，不要到建筑物外围或二层。



第2关

攻占农场并坚守至援军的到来
找到德军的补给文档
找到有关德军弹药磨信息的地图
夺取德军间谍照片

这一关有三面旗帜，分别位于：刚进农场的入口附近、东面小山坡的小屋旁边、北面空阔的平地上。玩家要控制霍尔特少尉带领手下夺取这三面旗帜，其后敌人会不断轮流夺回旗帜。玩家需要不断地往返于三面旗帜之间并坚持到200秒即可过关。和之前类似的关卡一样，中途旗帜如果被敌人夺回，200秒数字的跳跃速度将会变慢。



第3关

消灭河边的德军
找到周边军队武器配备清单
夺取盟军间谍投降的秘密文件
窃取德军通讯本

这关有三个附属任务，第一份文件在塔楼地下一层，塔楼本身没有门，必须在附近地堡里找到地道通往塔楼。其后两份文件可以依据雷达寻找到。这关的首要任务是在15分钟内杀死40个敌人。战友们杀死的也算数。数目满足后即可过关。



第4关

保护窃取到的文件
重获德军的侦察照片
窃取德军的战俘资料
重获窃取到的物资单
暗杀纳粹分子凯普勒
暗杀德军军官卡特·沃尔夫

天空下起了小雪。本关的游戏画面在PSP的机能渲染下显得非常漂亮。这关的三个主要任务并非夺取旗帜，而是冲破敌人的火力窃取机密文件。并且本关的附属任务变成了刺杀敌人，第一个敌人卡特·沃尔夫在游戏最初东面山坡的碉堡里。杀死他之后顺着山坡继续往东面走，会在尽头的小碉堡里找到德军的战俘资料。其后在雪原的中央位置，一条长又宽的渠道内会找到一份物资单。随后在一建筑物里杀死凯普勒即可完成第三件附属任务。在取得剩余的两份文件之后逃脱即可完成本关。

第5关

摧毁德军指挥官控制台
摧毁德军通讯控制台
逃离城堡
找到有关德军指挥官控制台的地图
保护比利时的政治囚犯记录
找到V2火箭的科学调查书

在一座豪华的官邸里，大门被德军封锁。霍尔特少尉首先在身后的卡车前找到火箭筒，用它来闯关那是再好不过了。本关有两处地方需要炸毁，一个是会议室中央的控制台，在炸毁桌子之后在正对的墙壁上有个壁炉，顺着壁炉下面隐藏的暗道下去可以找到一个地下酒窖，角落里正是第二个需要炸毁的东西：通讯控制台。炸毁之后回到起始点即可完成任务。

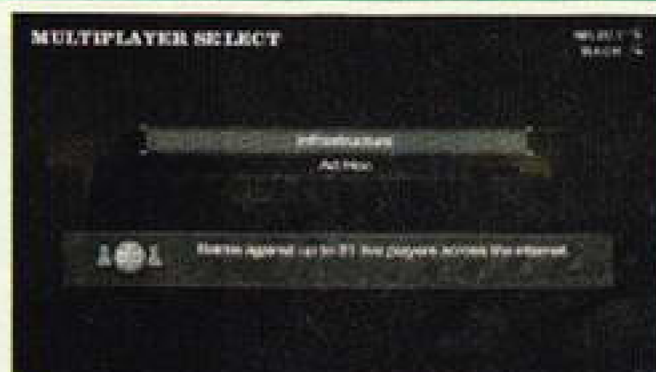


网络对战

本作除了多位玩家通过无线LAN连接进行最大8人的局域网对战外，厂商还厚道地在Internet网络上搭建了专门的联机服务器，通过无线网络热点接入Internet后，玩家就能通过EA服务器与全球玩家一同进行作战，支持最大32人的战斗让你仿佛身在战场一般！下面我们就来简单地介绍一下如何进行网络联机的设置吧！

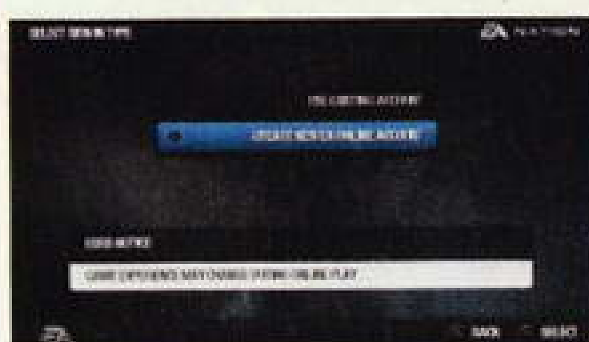
1 要想让小P连接Internet网络，首先必须保证有无线网络热点。

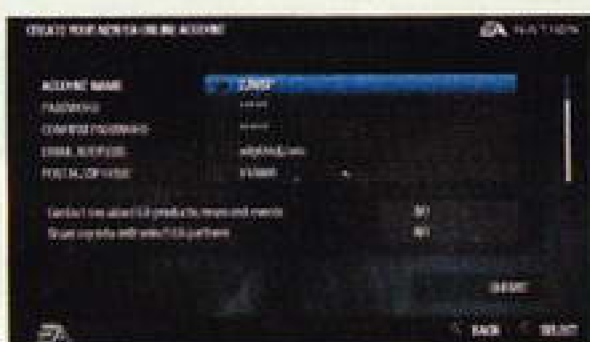
2 选择游戏中的多人游戏（MULTIPLAYER），进入基层模式（Infrastructure），再选择刚刚配置好的无线连接，系统就会开始尝试通过无线网络接入Internet。

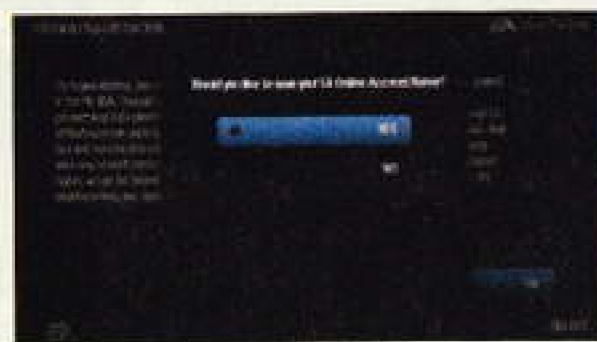


▶进入"基层模式"后选择刚刚配置好的无线网络连接，游戏会自动开始连接EA服务器。

3 进入服务器后，首次登录的玩家需要先注册一个EA的帐号，当然这一过程也是完全免费的。选择创建帐号后，在国家选择中选"China"，之后同意协议（I Accept），填写好帐号名称、密码、电子邮箱地址、邮编、生日、性别后提交（SUBMIT），并在弹出的发送警告中选择"YES"，如果没有注册重名，就会进入保存帐号设置的提示，并继续下一步来创建一个游戏人物。否则会返回到注册信息填写页面，让你重新填写所有信息。


▲创建EA帐号。


▲填入个人注册信息。

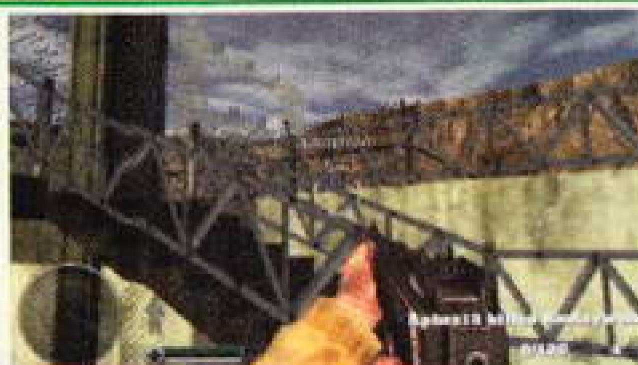

▲创建游戏人物。

4 如果注册顺利完成，就会进入到信息主菜单了。选择"LOBBY"进入游戏大厅后，就可以加入任意一个人员未满的游戏房间中参加战斗，或者自己创立一个新的游戏房间了。进入游戏前选择好人物及枪械后，就可以开始在EA服务器上的战争旅途了。



▶信息主菜单，这里显示着玩家创建的游戏人物在服务器的等级评定。

5 联机作战有不同的规则，比如死亡竞赛、抢旗赛等，按照规则办事、注意小组配合才是制胜的关键。


▶联机游戏也分各种规则，这里只要杀掉其他玩家就能取得高分。

结语

作为PSP上为数不多的几款FPS游戏之一，《荣誉勋章 英雄》给出了一份基本满意的答卷。和其他的《荣誉勋章》作品一样，"英雄"讲述的是二战时期盟军还击纳粹的故事。《前线》、《日出》、《血战欧洲》、《英雄》……这一系列作品组成了一个庞大的二战故事。PSP版关卡只有15小关，每一关里都设计有首要任务（黄色标记）和附属任务（蓝色标记）。玩家可以选择只完成首要任务，亦可为了得到金牌而努力完成每一个任务。由于屏幕左下角有任务雷达显示，在提示下可以轻松过关。

游戏在武器的平衡性方面调整得相当完美，每一支武器都有它的独特之处。但是，单机模式的流程过短让不少玩家发出抱怨，该模式里不少关卡都是以夺旗形式来安排剧情的，如此一来更是增添了几分网络对战的感觉。此外，游戏的音乐只有菜单主题曲一首，游戏中到达战斗高潮时依旧没有任何配乐。这些都算是小小的遗憾。

画面表现方面，也许大家会拿《荣誉勋章 英雄》和《机密武装》进行比较。考虑到《机密武装》的场景重复率过高，地形单一等缺点，笔者认为《荣誉勋章 英雄》的画面还是要比《机密武装》略强。夜幕下的小镇、白茫茫的雪地、稀疏的小雨、复杂多变的民房，这一切都在EA的努力下表现得相当出色。游戏中不少细节也显现出制作者的诚意，例如朝着敌人不同部位射击会引发不同的倒地姿势，而军帽也会随机在地面上滚落。炸弹在地面爆炸时，地道里会冒出阵阵硝烟。如果将手雷弹扔到敌人身上甚至会被弹开……游戏中出色的音效表现也算是EA的拿手好戏之一，战士们的喊叫声、枪声混在一起营造出一股很逼真的战斗气氛。

整体而言，《荣誉勋章 英雄》是一款相当不错的游戏，尤其是它出色的网络对战模式很容易在PSP玩家群中掀起一股"CS热"。如果你喜欢射击游戏，那么就千万不要错过这款游戏了。

TALES OF THE TEMPEST

文 琉璃　美编 紫枫



NDS 风雨传说
テイルズ オブ ザ テンペスト

◆Namco Bandai Games◆RPG◆2006年10月26日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

本作终于在历经半年的延期后正式发售了。作为掌机上的第一款"《传说》系列"的正统续作，本作在很多方面都依据NDS的特性进行了大范围的变革，不过战斗系统的简化及不流畅的三线战斗大大降低了战斗时的爽快感，过短的流程也不能让人满意。总之，这款褒贬不一的《传说》作品还是要玩家自己玩过后才能体会的。

系统简介

操作说明

按键操作	
十字键	角色移动，选择
A	决定/普通攻击
B	取消/特技攻击
X	打开主菜单
Y	查看道具说明/战斗时防御
R/L	大地图上转视角/菜单中移动光标
SELECT	更换地图操作人物(战斗中也随之更换)
↑↑	战斗时向上换线
↓↓	战斗时向下换线
触控笔操作	
通常时	地图上控制角色移动
战斗时	点击敌人为通常攻击， 点一下目标为更换目标

特技

本作中取消了特技使用次数的概念，所以绝大部分特技和术都是升级之后学会的(有的特技和术是剧情学会)。物理系的技可按特技→必杀技→奥义这样的顺序进行连携，必杀技和奥义不能装在特技栏里，使用时只要按照招式的解说顺序出就行了，其实可将其视为组合技和衍生技的综合体，只是用必杀和奥义时要注意时机的把握。

需要注意的是本作中技能栏只有4个，所以选择技和术要谨慎，而且同伴也只能装备4个技或术，如果不装备的话在战斗中他们是不会使用的。还有最重要的一点就是战斗时不能更换技能，所以要用什么技一定要在战斗前就决定好，而且战斗时也不能控制同伴使用某个技。



三线战斗、穿越与蓄力攻击



本作采用的是三线式战斗，换线是连续输入↑↑或↓↓，战斗时两人处在同一线上也许会有被前面的同伴挡住的情况，这时想要穿越同伴时输入←←或→→就可，要注意的是不能穿过敌人。普通攻击可以攻击不同线上的敌人，只要注意将面对的方向调整一下就行了。战斗时长时间按住A键后放开是蓄力攻击，蓄力攻击最大的作用就是破坏敌人的防御。

兽人化



游戏中属于兽人族的凯乌斯和弗雷斯特都能变身兽人态进行战斗，兽人态是要HP在1/2之下，TP在80以上才能发动，通常移动时在菜单中选择兽人化和在战斗中使用该技能都可以发动该技能(无论自己操作或AI操作的角色都要将该技能设置在技能栏中)。兽人化后人物攻击力会大幅度上升，但不能使用人形时的技能，也不能用武器攻击。

称　号

本作的称号系统采用的是直接加效果的方式，每个称号都有不同的能力加成，装备了某个称号就会获得其效果，要注意的是称号的装备是在装备栏里进行的。

队列效果

本作的队列效果能根据角色站位的不同在战斗中产生不同的能力和效果加成。人物处于同一横线上时回避力会上升；处于同一纵线上时前排的攻击力上升，后排则会防御力上升；



处于一条斜线上时前排命中率上升，后排则知力上升，上升的幅度都是20%。当不属于上面任何的站位即随意站位时则为TP回复。

料　理

料理是"《传说》系列"的招牌系统，料理不仅可以回复HP和TP，还可以回复异常状态和让某些能力提升。本作中依旧是采用找配方才能制作某种料理的方式，但做料理的方法却变成了一个需要玩家自己动手的迷你游戏。玩家需要



在10秒内按照游戏画面的提示输入一定次数的指令才能制作成功，料理制作好后会在道具栏里，使用后才能获得效果。

白天与黑夜

游戏中存在着时间的概念，白天和黑夜不仅遇敌不同且某些地方只能在特定的时间开放，而有的人物也只会在特定的时间出现，甚至有的任务道具也只会在白天或黑夜出现。

联机模式

在游戏进行到黑森林时，凯乌斯会捡到一把钥匙，之后标题下面的无线联机模式便会开启。

在此模式下，最多可以进行三人联机，任务自然是挑战迷宫。在迷宫中每个人是分头行动的，一旦队友遇敌头上便会出现战斗标示，此时只需靠近他便可以加入战斗了。联机模式下的战斗依然与游戏中一样采取三线战斗模式。在游戏的故事模式进行到加纳地牢救出弗雷斯特及其他兽人时便能得到开启10F的迷宫钥匙，在雷蒙城的图书馆中可得到20F的迷宫钥匙，最后一次打倒罗米后可得到30F的迷宫钥匙。在迷宫的最底层等待着大家的是什么呢？就让玩家们自己去探索吧。

剧情攻略

在神秘与幻想的大陆阿莱乌拉(アレウーラ)，曾经君临天下的种族雷蒙(レイモーン)因兽人战争而衰退了100年，支配权转移到人类手上，人类对于兽人族开始无止境的追杀、歼灭，这样的情况即使是在边境小村费伦(フェルン)也不例外。



费伦(フェルン)

在边境村庄费伦的一间民宅里，凯乌斯刚回到家便被父亲拉姆纳斯告知之前露比亚曾来找过他，凯乌斯这才想起之前与露比亚约定好今天一起去森林。不过凯乌斯并没有马上出门去找露比亚，而是在央求父亲，希望父亲下一次出门能带上自己，可是父亲并没有同意，凯乌斯一气之下跑出了家门。

来到地图上方的教会找到露比亚，一眼就被露比亚看出与父亲吵了架的凯乌斯转身一个人朝着教会门口走去。这时，露比亚叫住了凯乌斯，告诉了他明年的春天自己便要离开费伦到教会的学校去念书了，这一去便要8年的时间。当露比亚问道凯乌斯会不会因为自己不在而感到寂寞时，凯乌斯却不解风情……

正当两人一同来到村口时，一位穿着金色铠甲的骑士倒在了两人的面前。

“有……有魔物袭击……晶石……要交给……生命……如果不阻止的话……”骑士留下一堆不明意思的话语便昏了过去。

看着那个受了重伤倒在地上的骑士，露比亚连忙去找父亲来帮忙。不一会儿露比亚的父亲、凯乌斯的父亲以及一个村民便赶了过来。凯乌斯连忙告诉他们骑士昏倒前说有魔物袭击，不过露比亚的爸爸在看过了骑士的伤势后说这位骑士并不是被魔物袭击受的伤。



众人将重伤的骑士抬到了教会中。露比亚担心刚才那位骑士提到的魔物袭击的事，凯乌斯安慰她不用怕，还有自己在，一定会保护她。看着重伤的骑士，凯乌斯决定留下来照顾他。到了半夜，伤势过重的骑士最终还是没能挺过去，骑士留下遗言希望凯乌斯能把将晶石带到王都加纳交给大公。接过晶石后凯乌斯发现这个东西和母亲遗物的那个红色结晶很像，就在此时，两颗结晶发生了共鸣……

教会外，魔物袭入了村庄，担心露比亚安全的凯乌斯立刻冲出教会。在村庄的中央，凯乌斯找到了正被魔物围困的露比亚，凯乌斯让露比亚先回教会去，不过露比亚却并不愿意，于是两人又开始斗嘴……没有办法，凯乌斯只得带上露比亚一起战斗。虽然两人打退了一批魔物，可是更多的魔物将他们包围了起来，就在这危急的时候，凯乌斯的父亲赶了过来，拉姆纳斯告诉凯乌斯待会儿不论发生什么事情都不要惊讶，说着拉姆纳斯变身成为了兽人与魔物展开了战斗，凯乌斯看着兽人态的父亲以压倒性的战力打倒了所有魔物，惊讶地站在一旁。虽然拉姆纳斯击退了魔物，解除了村庄的危机，不过得知了拉姆纳斯真面目的村民们并不领情，甚至还怀疑魔物是否就是拉姆纳斯召集来的，此时露比亚的父亲走了出来平息了这场骚动。不过却有一个村民意图将这个消息报告给教团领取报酬。

回到家中后，拉姆纳斯告知了凯乌斯，“兽人(リカンシ)”是村民们对雷蒙(レイモーン)人的称呼，他们是拥有人类的外表以及野兽能力的人种。而且，自己也并不是凯乌斯的亲身父亲，他只是凯乌斯的母亲梅丽莎的骑士，而梅丽莎正是雷蒙王家最后的皇族。100年前的“兽人战争”使得雷蒙德国土荒漠化，王都雷蒙也变成了一片废墟，活下来的雷蒙人流离失所，他们化身人形与人类生活在一起，但是人类因为恐惧雷蒙人的先进的技术及强大的力量，而将其视为异端，并不停追捕着雷蒙人。为了逃过

人类的追捕，拉姆纳斯与梅丽莎在费伦分开了，梅丽莎将凯乌斯托付给了拉姆纳斯。由于露比亚的父亲反对将兽人视为异端，所以他们才能安居于此，在费伦知道拉姆纳斯真面目的人也只有露比亚的父母。在凯乌斯追问道自己是否也会和父亲一样变为兽人时，拉姆纳斯告诉他等他身上出现"印(ザンクトゥ)"时，他也会变身成为兽人的，至于为什么凯乌斯到现在都没有出现"印"拉姆纳斯也无法解释。拉姆纳斯还告诉凯乌斯他的亲生父亲可能还活着。

翌日早晨，异端审问官露齐乌斯(ルキウス)和罗米(ロミー)便来到了村里，他们要求露比亚的父亲交出村中的兽人父子，不过露比亚的父亲并不打算照做，于是异端审问官便以烧毁整座村庄作为威胁。听到消息的露比亚连忙赶去通知了凯乌斯，不过凯乌斯却并不想逃跑，争论之间，露齐乌斯和罗米已在告密村民的带领下来到了他们家门口。

没有办法拉姆乌斯只能牵制住两人让凯乌斯快逃。

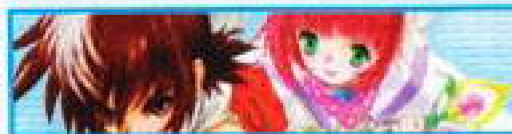
出村顺着小路来到废屋。在废屋中，两人开始担心起父母的安危，于是凯乌斯决定潜回村庄去探探情况，他让露比亚留在小屋中，自己去去就回。顺原路回到费伦，进村后来到教会门口。躲在门口的凯乌斯看见露齐乌斯和罗米正在向露比亚的父亲打听之前那个骑士的事情，当他们发现骑士已死而且身上的东西已不在时露齐乌斯便只身离开教会去村中寻找可能得到骑士遗物的凯乌斯的下落。此时，在教会中罗米杀死了露比亚的父母，并将其嫁祸给了拉姆纳斯。在罗米离开后，凯乌斯跑到已经只剩一丝气息的露比亚父母身旁，两人将露比亚托付给凯乌斯后便咽下了最后一口气。来到村口与两个僧兵战斗后出村，再次去到废屋。



回到废屋，凯乌斯告诉了露比亚她父母的死讯，悲痛欲绝的露比亚决定要回去费伦，不顾凯乌斯阻止的露比亚冲出了小屋。凯乌斯只得紧随其后再次回到村庄。潜到教会附近时遇上了斯嘉蕾特，斯嘉蕾特让凯乌斯赶快离开村庄去南边的ナルス港，露比亚已经先走一步了。得到オレンジグミ和テント后离开村庄。

Check Point

◆教会骑士所在房间的罐子里能找到セージ，床前面的箱子里有紫のかけら，道具店的桶里能找到アップルグミ，道具店木箱里能找到红のかけら，自家墙上照片前的台子上能找到300G，民家的罐子里能找到フレアボトル。



纳尔斯港（ナルス）

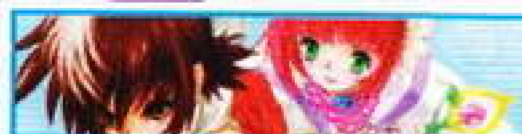
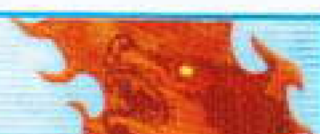


一路向南走便能到达纳尔斯港，在港口转了一圈发现没有大人陪伴根本无法乘船。来到地图右边的沙滩找到露比亚，两人又因相互嘲笑对方是小孩子而再次斗嘴。之后凯乌斯将自己的真实身世告诉了露比亚，为了救出父亲，凯乌斯决定要到王都加纳去，露比亚也因要为双亲报仇决定随行。去加纳的路有两条，一条是乘船，另一条就是穿越黑森林通过雷达(レダ)到达王都。由于两人无法乘船，所以只得选择后者前往加纳。

Check Point

◆调查有老婆婆的民家床前的柜子里发现エリクシール，宿屋房间内发现ライフボトル、クロクマーク和500G，武器店得到フレアボトル。

◆与食材屋对话得到オムライス的配方。

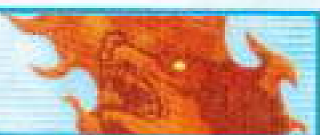



黑森林（黒の森）

一路向北到达黑森林。由于夜间进入会成为骷髅的饵食，所以只能等待白天才能进入。进入森林后不久便遇上了两个僧兵的追捕，不由分说展开战斗。战斗之后发生剧情，为了躲避僧兵的追捕，两人决定夜里再赶路。入夜后，两人刚准备赶路便遭遇了骷髅兵的袭击，好不容易将其打败却发现周围聚集了更多的骷髅兵。这时出现的两个人帮他们解了围，战后两人作了自我介绍：年轻的长发男子名为缇尔吉斯（ティルキス），另一个黑皮肤的大叔叫弗雷斯特（フォレスト），两人来自西边的森希比亚岛（センシビア）。凯乌斯与露比亚被缇尔吉斯误会为一对私奔的情侣，引得两人又一阵斗嘴……由于夜晚的黑森林实在不安全，所以众人决定结伴同行。经过一片废墟时，露比亚发现一发光物品，捡起后发现是钥匙（エレウシスの键），之后便可以开启NDS无线通信功能了。



走出森林后，对话中得知缇尔吉斯与弗雷斯特的目的地也是王都加纳，他们是为了调查森希比亚最近也遭到魔物袭击的原因而前往加纳的，自从加纳教会的家伙们在森希比亚举行了什么奇怪的仪式以后，森希比亚便开始在非冬季的时候下雪，而且还出现了大批的魔物。因为得不到加纳教会的解释，所以身为一国王子的缇尔吉斯只得自己前往调查，弗雷斯特则作为王子的侍从陪同。凯乌斯也将自己要前往加纳的原由告诉了对方，既然大家的目的都相同不如一同上路。



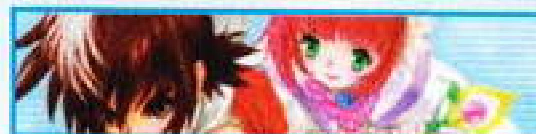
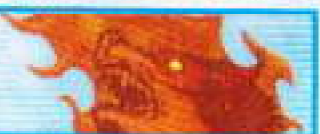
雷达（レダ）

离开黑森林径直向前便能到达雷达。初次离开村庄的凯乌斯顿时就被眼前小镇的建筑物惊呆了，于是被众人嘲笑了。为了躲避僧兵的追捕，缇尔吉斯建议大家假扮成两个家族，分开行动。露比亚和缇尔吉斯假扮为一对兄妹，而凯乌斯与弗雷斯特则假扮为一对父子……露比亚对于这一决定十分开心，不过凯乌斯看起来却不怎么高兴。准备好一切后与宿屋老板对话便会发生剧情。夜里，凯乌斯将自己的身世告诉了弗雷斯特，除了必须要将养父救出来以外凯乌斯也在烦恼自己的亲身父母的问题。第二日准备好以后出镇即可。

Check Point

◆武器店左边箱子得到タリスマン，宿屋二楼房间里的木箱得到1000G，放灯的桌子上得到オレンジグミ，民家的壁炉得到250G（需早上）。

◆食材店得到焼きそば的配方，再次对话得到おでん的配方。

加纳（ジャンナ）

出了雷达后，先向西走下坡，然后再向北走便可去到首都加纳。前往加纳的途中休息时，缇尔吉斯问出了露比亚与凯乌斯一同前往加纳的原由。

王都加纳是个巨大的城市，中央的城堡是大公及其统率的骑士团居住的地方，左边建在湖上的华丽建筑物是教会，右边的王城便是有名的“无主之城”了。正当凯乌斯好奇为什么王城会被称为“无主之城”时，弗雷斯特告诉他们，14年前8个兽人来到了王都，他们被抓后，逃出了监牢潜入了王城。他们见到了王之后，对王说到：雷蒙人对于人类并没有恶意，他们只是希望能和人类共同生活下去。可是王并没有听取他们话语，发而下令近卫骑士团将他们就地处决了。不过从那以后王也离开了王都，搬到了北边的阿尔山（アール山）。那次事件之后教会便开始了对兽人进行大规模抓捕。

来到宿屋与老板对话后发生剧情。在宿屋里大家商量后决定分开行动，凯乌斯和露比亚先去大公的城堡完成那位骑士的遗愿，缇尔吉斯和弗雷斯特则去调查魔物的事情。凯乌斯和露比亚一同来到了大公的城堡前求见大公时，

却得知大公生病了，无法会客。就在大家猜测这是否是教会的魔法诅咒时，一个金发的男子出现在了众人的面前。原来此人正是黑骑士团的团长阿尔巴特·缪拉(アルバート·ミューラ)！在他的一再追问下，凯乌斯感到事情不妙，没将晶石交出便迅速离开了城堡。之后两人来到了左边的教会，进入圣坛后两人却发现教会的地牢有人看守无法进入。在四周打听情报却得到了拉姆纳斯已被处决了的消息……为了让凯乌斯心情有所好转，露比亚建议两人去港口散散心。来到港口，发现两人已经被黑骑士团盯上了，这时一个神秘的金发女子帮助两人逃过黑骑士团的抓捕。女子名叫阿莉亚，是教团的一名僧侣，不过她却常常看不惯骑士团的做法，所以救下了两人。两人从女子的口中打听到了一些教团的情报后，决定回到宿屋与缇尔吉斯他们会合。

缇尔吉斯和弗雷斯特方面也从线人处得到了魔物正是由于教团的某些魔法仪式召唤出来的确切消息，两人认为这是教团为了侵略森希比亚而做的准备。正当两人商量时，得到线人举报的僧兵们冲入了宿屋。为了掩护缇尔吉斯逃走，弗雷斯特决定一人留下牵制僧兵们，而此时僧兵们在弗雷斯特的背上发现了兽人的“印”，原来弗雷斯特也是雷蒙人！逃出宿屋的缇尔吉斯正好遇上了正打算与他们回合的凯乌斯一行，于是众人一同向城外逃去。

来到城外后，缇尔吉斯将刚才发生的事告诉了两人，还将弗雷斯特的真实身份是兽人的事也告诉了他们。原来弗雷斯特就是当年勇闯王城的8名兽人中的惟一生还者……一番话语后，众人决定入夜后再次潜加纳将弗雷斯特营救出来。等天黑后再次进入王都，一路来到白天的港口时，却又遇上了阿莉亚，得知了真实情况的阿莉亚决定协助众人救出弗雷斯特。跟随着阿莉亚进入了加纳地下水道，从那儿能够直接潜入教会。众人在下水道内前进不久后发现，居然在这里也有魔物的身影！一路边逃边打终于来到教会入口处，不过，这里居然有一只巨大的魔物在看守，看来要想进入教会只能战斗了。只要和同伴充分配合做好夹击之势，这个家伙很容易便能打倒。从墙的缺口处进入教会地牢。教会地牢的房间都被图形密码锁着住了，房间打开后能得到不少好东西，解锁方法具体见下图。



1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

3下4左8上3右7右6右2下1右5上2左16上15右11下16左12左13左17上18左14下17右

1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

16上15右12下11右7下3上4左下1下左2左8上9左6上5右10左上13上14左17上

1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

1上2左3上5上4右6左7右11左8下9下12右10下

1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

4下3右7上8上9左4下7右6右5右1下2左7左6上5右1右

1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

11右15上14右10下7左下8左左16左12下4下1下5上左9上上6左13上上11右右上17上6下1右3右15上上14上右10右7下8下2下

1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

1下2左3左4右上6上5右1下6左5上

1	2		3	4
5	6	7		8
	9		10	
11		12	13	14
15	16		17	18

手铸 6上5右3下6左2下1右6上2左5上7左4下5右

终于在底楼的左下角找到了正被铐在墙上的弗雷斯特，又是图形密码锁，解之！开启后却发现还有一道锁，于是弗雷斯特自己变身成为兽人挣开了锁链。过了一会，弗雷斯特从地牢的深处带出了一人，正是凯乌斯的父亲！原来拉姆纳斯并没有被处死，教团在抓了兽人后并不会将他们处死，只会将他们关起来拷问他们晶石的秘密，对外宣称处死的兽人尸体其实都只是些野兽的尸体。解救出所有兽人后得到10F的钥匙，NDS无线通信迷宫也就得到了进一步的强化。出牢房后顺地道一路向上进入教会(不需要再从地下水道出去)，来到圣堂，发现外面看守的僧兵，凯乌斯正准备与其一战，对方却因为看到兽人们都被放了出来吓得落荒而逃……众人一路逃出教会，却在半途中遇上了阿尔巴特，没办法只得应战。阿尔巴特算是到目前为止比较强的BOSS了，不过注意加血的话也不是什么大难题，就是耗时要长一些。打败他之后，众人继续朝着城外逃去。此时露齐乌斯出现在战败的阿尔巴特面前对其一番嘲讽，不料，阿尔巴特反过来质问为何理应被处死的兽人们都还活着？露齐乌斯告诫阿尔巴特少管闲事后便离开了。凯乌斯一行人逃至城外大桥上时还是被之前就等候在城外的黑骑士以及随后赶来的阿尔巴特给堵了个正着，情急之下，众人只得选择跳桥逃走。此时，一名黑骑士来到阿尔巴特面前告知他事情已办妥，阿尔巴特得意洋洋的说道："大公被残忍的兽人杀害了，大家一定要抓住这群凶残的家伙！"看来这家伙也在计划着什么不可告人的阴谋。

Check Point

◆宿屋2楼走廊上的花瓶得到2000G，武器屋(卖东西差的那个)的武器陈列柜得到メノウ。

◆在食材店从老板那里得到サンドイッチ的配方，再次对话得到ピザ的配方。



亚斯卡（ヤスカ）

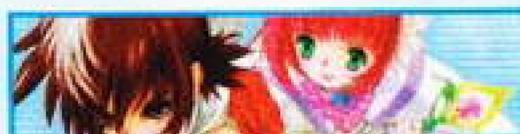
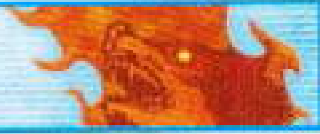
被水流冲上岸的凯乌斯醒来后看到身边只剩下了父亲及阿莉亚，唤醒两人后发现拉姆纳斯的伤势很严重。而此时罗米也出现在了附近，她利用拉姆纳斯身上还未消除的咒缚控制了拉姆纳斯，无奈之下，凯乌斯只能亲手将父亲打败。这时罗米来到众人面前，当着凯乌斯的面将已经受了重伤的拉姆纳斯石化！悲愤交集的凯乌斯瞬间觉醒了兽人的力量，变身成为兽人的凯乌斯轻松地打败了罗米。此战中，变身成为兽人的凯乌斯能力大增，大家可以没有顾虑地狂殴那个变态死萝莉！战胜后剧情，战败的罗米逃走了，凯乌斯看着被石化了的父亲，痛苦地坐在了地上……阿莉亚走了过来，鼓励凯乌斯要振作起来，当前的首要任务是找到其他人，阿莉亚建议去河流下游的亚斯卡镇去寻找众人。

一路向西来到亚斯卡。进入后立刻便遇上露比亚，于是一行人来到宿屋合流。在宿屋里，没有见到拉乌纳斯身影的大家便问起凯乌斯，凯乌斯沉默许久后将之前发生的事告诉了大家……当大家问起教皇的目的到底是什么的时候，阿莉亚道出了事情的原委——生命之法，传闻生命之法是一种能让死者复活、生者长生不老的魔法，教皇为了得到生命之法，不惜到处收集晶石，而晶石的制造方法又只有雷蒙人才知道。所以教皇才四处抓捕雷蒙人，希望能从他们那儿得到"兽人战争"时制造出的那颗巨大晶石的情报。教皇一直收集着晶石在教会中进行着，但是由于晶石不够，所以产生了副作用，出现了下水道中那些魔物。于是众人决定为了调查晶石的秘密前往已经成为废墟的沙漠都市——雷蒙，但是前往方法必须先去北门打听。

Check Point

◆一个少女的民家得到ライフボトル，港口仓库里得到赤の石、1000G和黄のかけら，宿屋2楼走廊上的柜子得到ポイズンムース，房间里会得到パイングミ、レッドセージ、リバースドール、ヒットボトル。

◆道具店与老板对话得到暗锅的配方，再次对话得到スキヤキ的配方。与宿屋一楼的女招待对话会得到一串密码。(密码因人而不同)

北门（北の门）

出村后北上，一直来到一座大桥处。过桥时却被阿尔巴特赶上了，阿尔巴特将大公的死嫁祸在众人头上后，便以此威胁凯乌斯交出晶石，并提议众人合作。遭到拒绝后，他便采取强硬的手段。又是一场硬战，要小心阿尔巴特的特技。战胜之后，趁着黑骑士团内一片混乱，众人迅速逃走。

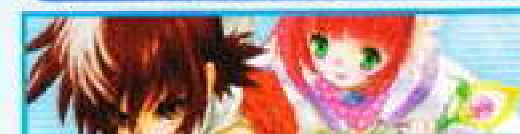


继续一路向北，再次渡过一座大桥后来到另一地图版面，向着西北方向前行便能到达北门，从旁边的小门进入。为了掩人耳目，躲避黑骑士及僧兵的追捕，众人再次决定分开行动去收集情报。上2楼，从一商人处得到情报后便可以到门口选择离开。在门口集合后，众人决定按照商人提供的情报从东门出去进入沙漠寻找雷蒙城。

Check Point

◆一楼左上墙角得到アタックシンボル，右边房间记忆点房间的罐子得到绿のかけら，二楼房间楼梯上方罐子得到ペトリフムース、楼梯下方杂物堆中得到テント。二楼宿屋的木箱得到1500G、两旁的桌子得到ミックスグミ和スペクタクル。

◆从屋子的杂货屋那里得到ビーフシチュー的配方，再次与他对话得到スパ饭バーガー的配方。



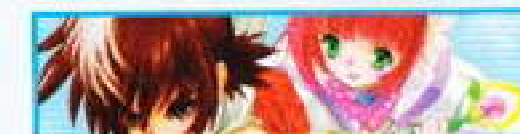

东门（东の门）

出北门一路向东便能来到东门。来到东门发现露齐乌斯和罗米早已守候在此。两人要求凯乌斯和露比亚交出骑士委托给他们的晶石，就在露比亚质问罗米为何杀掉他的父母时，罗米却把他们的死推到了拉姆纳斯的头上。愤怒之下，凯乌斯再次化身为兽人冲向了罗米。这一战，凯乌斯要一人应战对付三人，不过对于变身兽人态的凯乌斯来说不过是小菜一碟，注意加血就行。战胜后，凯乌斯一头倒在地上，一旁的露比亚虽然没有说什么，但她显然是被凯乌斯的兽人态吓到了。

等凯乌斯醒来后，众人便进入了东门，与武器店处的士兵对话后便可以出去了。

Check Point

◆调查进门后两个卫兵守着的门得到エリクシール，记忆点房间的木桶得到青の石、赤の石，武器店房间杂物堆的オパール、サイレスムース，从木箱中得到ベルベーヌ，酒吧房间左边酒桶得到ライフボトル，宿屋的罐子中得到烧き鱼的菜单、箱子中得到アップルグミ、靠墙的柱子处1500G。




拉乌鲁斯（ラウルス）

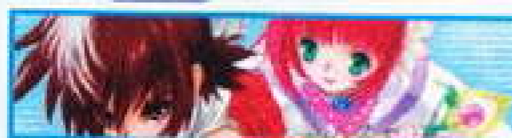
出东门后见到一片一望无际的沙漠，弗雷斯特感慨地说道，自从“兽人战争”以来这雷蒙就变成这样了……之后众人商量决定先向南走，到沙漠之町拉乌鲁斯先去打听雷蒙城的情报。半路休息时，凯乌斯向弗雷斯特请教了兽人的变身方法，之后便可在战斗中随意变身为兽人了，变身为兽人的条件是HP一半以下，TP80以上。



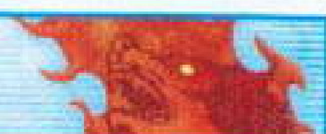
来到拉乌鲁斯后，在村子中和村民对话收集雷蒙城的情报后发生剧情，之后就可以到沙漠的中央寻找雷蒙城了。

Check Point

◆武器店得到パライパウダー、セボリー；酒吧的桶得到黄の石，酒坛得到青の石；道具屋的罐子得到黑のかけら、ペトリフパウダー，木箱中得到50G。



雷蒙（レイモーン）



从拉乌鲁斯出发，朝沙漠的中央走便能找到雷蒙城。（地图上没有标示，在沙漠的正中央。）



进入废墟般的雷蒙城后，众人顿时惊呆了，整座雷蒙城宛如一个巨大的坟场，所有的雷蒙人都如拉姆纳斯一样被石化了……"兽人战争"期间到底发生了什么？晶石又是怎样在"兽人战争"中被造出来的？为了了解这一切，众人来到了雷蒙图书馆，希望能在这里找到答案。当大家正着手调查书籍时，突然听见一个熟悉的声音，露齐乌斯和罗米两人再次出现在了众人的面前！原来这里有用的情报都已经被教团拿走了，不过露齐乌斯与罗米却把教皇要得到生命之法的目的和晶石的秘密告诉了众人。让大家感到的震惊的是晶石居然是数千兽人灵魂的结晶！百年前的"兽人战争"时，雷蒙的宰相库贝鲁（クベール）为了抵御叛军的袭击，利用雷蒙平民的灵魂炼出了晶石。而且罗米再一次用拉乌纳斯就是杀害露比亚父母凶手的谎言蛊惑露比亚，不愿相信这一切的露比亚冲向了罗米！正当众人打算冲上去拉住露比亚时，露齐乌斯挡住了众人。注意加血的话这一战并不难打，只是露齐乌斯喜欢防御需要玩家有耐心慢慢打。打败露齐乌斯后众人惊讶地发现，他面具下的脸居然和凯乌斯长的一模一样！正当众人疑惑露齐乌斯的真实身份时，凯乌斯却发现罗米和露比亚都不见了，罗米居然趁着之前众人与露齐乌斯战斗时将露比亚拐走了！"想要救回露比亚就拿晶石来东门交换。"露齐乌斯留下这句话便离开了。

另一方面，罗米继续蛊惑露比亚，编织着她双亲是被兽人杀害的谎言。想到凯乌斯兽人态时的残暴露比亚渐渐变得迷惑了……

稍做休息后，众人又折回了东门，露齐乌斯和罗米早已等候在此。凯乌斯将晶石交给了罗米并要求他们释放露比亚，不过露比亚却对凯乌斯产生了疑惑，她不愿意回到凯乌斯的身边……就在这时，凯乌斯的晶石突然与之前交给两人的那块晶石产生了共鸣。看见还有另一块晶石，罗米欲图抢夺，在露比亚的阻止她时罗米露出了马脚，露比亚顿时醒悟眼前的这个才是真正杀害她父母的凶手。而凯乌斯为了保护母亲的遗物也与罗米展开了又一次的战斗。这一战先解决掉两个僧兵，再集中攻击罗米就能轻易取胜。战败后的罗米仓皇而逃，而一旁的露齐乌斯在赞扬了凯乌斯的能力后邀请他与自己合作。遭到拒绝后的露齐乌斯道出了自己的真实身份，原来他是凯乌斯的孪生弟弟！当年凯乌斯跟了母亲，而露齐乌斯则跟着父亲，无法相信这一事实的凯乌斯质问露齐乌斯为何要迫害同样身为雷蒙人的同胞们？露齐乌斯说这都是为了完成生命之法让兽人得到彻底的解放，意见分歧的两人最终无法走到一起，露齐乌斯独自离开了。



为了了解更多关于"生命之法"和晶石的秘密，凯乌斯一行人决定去弗雷斯特的家乡桑萨（サンサ）寻找答案。

Check Point

◆雷蒙城内一层外围民家调查床能得到400G、紫の石、セボリー，有记忆点的房间调查床得到マーボーカレー的配方和グレイシャルアイ。图书馆调查书架能得到"地下20Fの键"，使用这个就能开启NDS无线通信迷宫更深层。

阿尔加姆之森（アルガムの森）～桑萨（サンサ）

回到沙漠，一路向北来到阿尔加姆之森。进入森林后向左前行，在桑萨村门遇上食人魔。它攻击力比较高，要注意及时补血，夹攻时站在前方比较危险。打败它后便能进入桑萨村了。

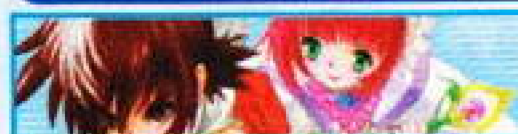
进到村子中发现此处一片安静，剧情后见到长老。长老告诉众人，其实他对"生命之法"也不是太了解，只是听说"兽人战争"以前兽人

族虽然拥有着繁荣的文明，但却争端不断，为此忧愁不已的宰相库贝鲁从旅人处听取了救国的方法——生命之法，但是实行“生命之法”的魔法仪式失败了，虽然造出了晶石，却毁灭了整个国家……

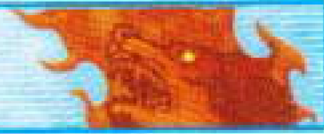
看到弗雷斯特还活着，长老非常高兴。他告诉弗雷斯特，当年的勇闯加纳的8个人中还有一个叫托鲁斯(トールス)的雷蒙人活了下来，不过从那以后他就一直憎恨人类，为了报复，他决定去袭击加纳。听到这一消息弗雷斯特决定去阻止他，打听到他现在很可能就在拉乌鲁斯，众人决定马上动身赶往。

Check Point

◆宿屋招待旁边的柜子得到デラックスピザ的配方，记忆点房间得到青のかけら、500G、ペトリフムース、海鲜サラダ的配方，武器店的大箱子得到黑の石，道具店箱子得到エリクシール。



拉乌鲁斯（ラウルス）



再次返回拉乌鲁斯，进村便见到了托鲁斯。见到弗雷斯特还活着，托鲁斯也显得非常兴奋，但是为了阻止他，弗雷斯特只能将他打倒。此战只能弗雷斯特一人出战，不过应该能轻松取胜。

之后众人来到宿屋休息。晚上，阿莉亚一人鬼鬼祟祟走出了宿屋。没想到，阿莉亚居然是去见阿尔巴特，原来她是阿尔巴特安排在凯乌斯一行人中眼线，之前所有的消息原来都是她泄露给阿尔巴特的。虽然两人貌似有一腿的样子，但是阿莉亚对于阿尔巴特打算将凯乌斯一行人灭口的建议还是感到很惊讶。阿尔巴特想要获得晶石来消灭教团，然后自己成为国王，他还许诺到时候让阿莉亚成为王妃或者女教皇。听到这些话阿莉亚彻底失望了，她无法接受变得如此卑劣的阿尔巴特……下定了决心的阿莉亚决定回去向凯乌斯他们坦白一切。虽然开始有些难以接受，但是凯乌斯他们还是原谅了她。之后来到村口准备迎接阿尔巴特的攻打。这一次的战斗是两连战，第一战要对付四个黑骑士，第二战就需要对付阿尔巴特了，他得招较之前强了很多，要谨慎应战，建议使用凯乌斯的五月雨扁他。

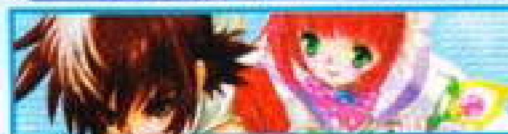


战胜后，阿尔巴特终于真正的倒下了，阿莉亚悲伤地向他告别后便随着凯乌斯他们一同离去了，风沙渐渐掩埋了阿尔巴特的身躯……

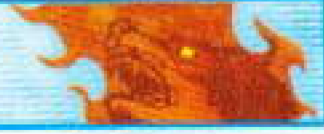
折回拉乌鲁斯乘船前往王都加纳。

Check Point

◆宿屋的木箱得到ライフボトル、沙发处得到ガーネッ。



加纳（ジャンナ）



乘船回到王都后，众人发现不对劲，王都的大街上到处都是魔物的身影。一路杀到教团发现这里的魔物更多，僧兵们都忙于对付魔物无暇顾及众人。

直冲入圣堂大厅见到了露齐乌斯，要想阻止教皇再继续进行仪式，必须先将露齐乌斯打倒。这一战将两个小兵交给同伴对付，自己主要攻击露齐乌斯比较好。

艰难战胜露齐乌斯后来到教会深处，进入房间后凯乌斯看到了一个女性雕像，那似曾相识的面孔到底是……这时，教皇出现了。不由分说，又是一场恶战。不要理会两个小兵，因为打死小兵后教皇又会将其复活，还是将攻击力集中到教皇吧。打败教皇后，发现之前他的意识都是被控制的，此时他终于恢复了神志。原来他进行仪式的目的都是为了复活他死去的妻子梅丽莎。(这不是凯乌斯的母亲吗？)失去妻子的他悲痛欲绝，那时库贝鲁出现了，并教给了他“生命之法”，可是仪式最终失败了，教皇也失去了意识。听到这里众人疑惑了，库贝鲁！这家伙不是100年前“兽人战争”时雷蒙的宰相吗？他怎么可能还活着呢？教皇告诉他们，虽然已经过去了100多年，但库贝鲁确实还活着。看着凯乌斯，教皇对他说道，他其实是兽人与人类的孩子，他和露齐乌斯……罗米的突然出现打断了教皇的话语。看到已经重伤的教

皇，罗米毫不犹豫地杀害了教皇。“去阿德尔哈比兹找库贝鲁……他知道一切……”留下这句话后教皇便咽下了最后一口气。看着罗米远去的身影，众人愤怒地追了过去。来到圣堂发现露齐乌斯的尸体不见了，难道他还活着？出教会发现街道上已满是魔物了，就在此时托鲁斯携带兽人伙伴赶来支援。

一路朝城外跑就行了，出城后遇上一巨大魔物，这战基本没有难度。

阿德尔哈比兹（アデルハビッツ）

到阿德尔哈比兹的方法一共有两种，一种是选择从加纳坐船到亚斯卡，然后走北门来到波格纳姆森林，穿越森林后向西边走便是。另一方法是坐船到拉乌鲁斯，继续北上穿越阿尔加姆之森和桑萨，出来后向西走便是。两条路不论走哪一条都会遇上一个食人魔。

来到世界最北端的村庄阿德尔哈比兹，从阿莉亚口中得知这里原来是她的故乡。与村口女性对话后得知库贝鲁果然住在这里，来到库贝鲁居住的房子，众人见到了这个活了百余年的老头。库贝鲁告诉众人，当年“兽人战争”时，为了这个世界的和平，为了让更多的人避免生活在纷争之中，于是他听取了旅人的话牺牲了数万兽人的生命来制造晶石，可是谁想到结果竟然是这样……而当年的旅人正是现在的アレウーラ的国王，アレウーラ的国王利用了他来创造的晶石。他还告诉众人アレウーラ的国王现在一定还维持年轻的模样。众人商讨后决定去找这一切的罪魁祸首アレウーラ的国王，要想了解这一切，就必须到阿尔山(アール山)面见国王！



Check Point

◆克贝尔家的搓衣板中找到テント，武器店的柜台上找到赤のかけら，宿屋一楼的木箱中找到トパーズ，宿屋二楼两张床之间的柜子上找到エンジェルフェザー，宿屋二楼的木箱中找到ベルガモット，宿屋二楼的罐子中找到アクアマリン，食材屋的罐子中得到アワーグラス。

◆与食材屋对话得到カツ丼的配方，再次对话得到ロールキャベツ的配方。

阿尔山（アール山）

阿尔山就在北门与东门中间的山脉上，地图上虽然没有标示，但是非常明显的有山路的地方便是阿尔山。一路从山脚爬到了山腰，在这里罗米再一次挡在了众人的面前。此时自己也进行了“生命之法”仪式的罗米变得非常狂妄，不过从罗米的话语中，凯乌斯也终于明确之前的猜测——教皇就是自己的亲身父亲。露比亚父母的仇及凯乌斯父亲的仇就在此时一起向罗米讨回来吧！这一战相较于之前的教皇之战简单了不少，先把罗米身边的两个小兵打掉，然后集中火力轰炸罗米，不过要小心她的陨石魔法，威力很大。再一次打倒她后，露齐乌斯出现了，他果然没有死，看到他还活着凯乌斯非常的高兴，不过露齐乌斯受的伤看起来却不怎么好。露齐乌斯告诉众人不要掉以轻心，罗米还没有死，得到了晶石的她还隐藏了力量。果然这只母小强再次变身。(还要打？)这次的罗米只是单纯HP增多了，回避率的下降使本战会变得比较轻松。终于彻底打倒她了！看着罗米落得了如此的下场，露齐乌斯感慨了一番。



登上山顶，马上就要见到罪魁祸首了。就在大家准备进入王城时却发现有一堵无形的墙挡住了大家的去路，正当众人困惑时，凯乌斯一摸墙便消失了。终于能进入王城了，没想到アレウーラ的国王果然如库贝鲁说的一样是个小正太，经过100多年却依然维持着这样的形态。看着解开了隐形墙的凯乌斯他说道，没想

到除了罗米以外还有其他的兽人混血儿。从アレウーラ的国王的口中，大家终于了解到了"生命之法"的真面目，原来"生命之法"不过是道门，一道连接现有世界与异世界的门，而雷蒙的毁灭不过是其为了打开大门的试验，无法完全打开门就会释放出魔物，而只有完全的"生命之法"才能真正的将门打开……而就在众人到达王城前，アレウーラ王刚完成了"生命之法"，门被完全的打开了。门另一边是数以万计的魔物，众人如果再不阻止王，那么魔物就将代替人类成为这个世界的新主人！想到这一点儿，众人不顾一切地冲了上去。本战便是最终BOSS战了，小正太的攻击不容小觑，而且他的攻击常常附带各种附加效果。不过如果选择操纵法师，不断使用ナース全员加血魔法和BOSS慢慢耗的话，此战也就没什么难度了。

战胜之后便可以迎来皆大欢喜的结局了。弗雷斯特和兽人同伴留在了加纳，缇尔吉斯终于将阿莉亚说服跟随他一起回国，露比亚也在凯乌斯的"恳求"下伴随他开始了新的旅途。

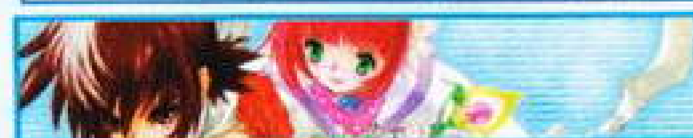
研究部分



获得称号

称号	角色	附加效果	入手
村の少年	凯乌斯	没有	初期持有
父を探して	凯乌斯	HIT+5、DEX+5	在纳尔斯与露比亚合流得到
ニセ息子	凯乌斯	TP+10	到达雷达获得
目觉めた血统	凯乌斯	TP+30	在加纳发生事件后获得
剑士	凯乌斯	HP+50、TP+10	Level 20获得
布教のお手伝い	凯乌斯	INT+30	北门宿屋帮助祭司送东西后获得
マイアの友达	凯乌斯	TP+50、DEX+10	将沙之百合送给拉乌尔斯的マイア
食材配达人	凯乌斯	HIT+5	将纳尔斯拿到的干鱼送给雷达的商人
ちょっとカッコイイ	凯乌斯	ATK+20、HIT+20	去桑萨途中发生事件获得
迷子发现者	凯乌斯	ATK+40、DEF+40	完成费伦寻找サイム任务后获得
北の守护者	凯乌斯	DEF+30	完成波格纳姆森林寻找ゼラン任务后获得
ソードマスター	凯乌斯	HP+100、TP+20	Level 40获得
ビーストプリンス	凯乌斯	HP+150、TP+30	Level 60获得
バトルマスター	凯乌斯	ATK+80、DEF+80	完成怪物图鉴
瞬杀の剑士	凯乌斯	HIT+20、DEX+20	5秒内结束战斗
武器强化职人	凯乌斯	TP+30、HIT+20	对武器实行5次强化
ビースト	凯乌斯	HP+30、DEF+30	常使用兽人态战斗
旅立ちから约一ヶ月	凯乌斯	HP+50、DEF+10	在宿屋居住30次获得
一流シェフ	凯乌斯	HIT+10、DEX+1	料理成功50次
教会の娘	露比亚	没有	初期持有
仇讨ち	露比亚	ATK+5、HIT+5	在纳尔斯与凯乌斯合流得到
ザ・妹	露比亚	TP+10	到达雷达获得
僧侣	露比亚	HP+50、TP+10	Level 20获得
悩める少女	露比亚	TP+15、INT+15	露比亚人质事件后获得
素直な心	露比亚	INT+20、DEX+20	去桑萨途中发生事件获得
ハイプリースト	露比亚	HP+100、TP+20	Level 40获得
プリースト オブ フェルン	露比亚	HP+150、TP+30	Level 60获得
迷の旅人	缇尔吉斯	没有	初期持有
西から来た男	缇尔吉斯	DEF+5、HIT+5	走出黑森林获得
お兄样	缇尔吉斯	TP+10	到达雷达获得
两手に花	缇尔吉斯	INT+10、HIT+10	到达北门获得
センシビアの战士	缇尔吉斯	HP+50、TP+10	Level 20获得
スポンサー	缇尔吉斯	ATK+20、DEF+20	前往阿尔山途中发生事件获得
センシビア流剑术皆传	缇尔吉斯	HP+100、TP+20	Level 40获得
プリンス オブ センシビア	缇尔吉斯	HP+150、TP+30	Level 60获得
迷の助っ人	弗雷斯特	没有	初期持有

亲父♀	弗雷斯特	TP+10	到达雷达获得
囚われたリカンツ	弗雷斯特	HP+50、DEF+10	从地牢里被救出后获得
レイモーンの男	弗雷斯特	HP+50、TP+10	Level 20获得
故乡を舍てた男	弗雷斯特	ATK+30	露比亚人质事件后获得
レイモーンの猛者	弗雷斯特	HP+100、TP+20	Level 40获得
ヒーロー オブ レイモーン	弗雷斯特	HP+150、TP+30	Level 60获得
地狱耳	弗雷斯特	HP+50、DEF+20	露营对话(说服托鲁斯后)
教会の僧侣	阿莉亚	没有	初期持有
影の功劳者	阿莉亚	TP+10、INT+10	加纳地下道事件后获得
司祭	阿莉亚	HP+60、TP+10	Level 20获得
过去との诀别	阿莉亚	TP+30、INT+25	阿尔巴特袭击事件发生后获得
雪国育ち	阿莉亚	DEF+20、DEX+20	打败教皇后露营对话获得
マスタープリセプター	阿莉亚	HP+100、TP+20	Level 40获得
ビショップ オブ ジャンナ	阿莉亚	HP+150 TP+30	Level 60获得
コンボ初心者	凯乌斯·缇尔吉斯·弗雷斯特	HIT+10、ATK+10	连击数达到10以上获得
コンボ有段者	凯乌斯·缇尔吉斯·弗雷斯特	HP+20、ATK+20	连击数达到20以上获得
コンボの达人	凯乌斯·缇尔吉斯·弗雷斯特	HP+40、ATK+40	连击数达到30以上获得
凄腕ハンター	凯乌斯·缇尔吉斯·弗雷斯特	HP+50、ATK+10	击败115个以上的敌人
技マスター	凯乌斯·缇尔吉斯·弗雷斯特	TP+50、ATK+50	全特技觉醒
术マスター	露比亚·阿莉亚	TP+50、INT+50	全法术觉醒
逃げ腰	凯乌斯	DEX+90	战斗中逃跑50次以上，到宿屋获得
すべてを见闻せし者	全キャラ	ALL+90	完成联机迷宫后获得
免许皆传	全キャラ	ALL+50	使用web密码后获得



角色技能表

凯乌斯

名前	TP	种别	习得
兽人化	80	特技	前往拉乌鲁斯途中习得
魔神剑	8	特技	LV2
散沙雨	10	特技	LV5
魔神剑·双牙	14	必杀技	LV7
孤月斩	12	特技	LV9
五月雨	16	必杀技	LV12
魔神连牙斩	20	奥义	LV15
飞天翔驱	16	特技	LV18
虎牙破斩	15	特技	LV20
骤雨双破斩	22	必杀技	LV21
斩光时雨	30	奥义	LV23
裂空斩	18	特技	LV26
粹护阵	12	特技	LV29
狮子战吼	22	特技	LV31
狮子千裂破	27	必杀技	LV34
天地猛爪击	28	必杀技	LV35
虚空裂斩	30	必杀技	LV39

露比亚

名前	TP	属性	习得
ファイアーボール	5	火	初期
ファーストエイド	6	回复	LV3
バリアー	6	补助	LV4
アイシクル	11	水	LV6
ディープミスト	13	补助	LV7
ナース	19	回复	LV9
イラプション	19	火	LV11
リカバー	8	回复	LV12
フォトン	22	光	LV15
ヒール	21	回复	LV16
アイストーネード	29	水	LV18
アンチマジック	18	补助	LV20
レジスト	22	补助	LV22
フレイムランス	38	火	LV24
フィールドバリアー	24	补助	LV26
レイ	42	光	LV28
レイズデッド	27	回复	LV30
セイクリッドシャイン	103	光	在阿德尔哈比兹会见库贝鲁之后习得
スプレッド	50	水	LV33
リキュペレート	33	回复	LV35
リバイブ	65	回复	LV51

缇尔吉斯

名前	TP	种别	习得
アルテミスダンス	8	特技	初期
ケルベロスファング	10	特技	初期
タイタンウェイブ	13	特技	LV13
コズミック·レイ	20	必杀技	LV16
ヘラクロスブロウ	18	特技	LV19
ダスト·トレイル	35	奥义	LV22
アストラルチェイサー	23	必杀技	LV25
イージスシールド	12	特技	LV27
ビショップスリング	28	必杀技	LV33

弗雷斯特

名前	TP	种别	习得
爆碎斩	13	特技	初期

弧月闪	17	特技	LV11
爆坏连舞	25	必杀技	LV14
兽人化	80	特技	从加纳地牢救出后习得
翔月双闪	29	必杀技	LV17
翔舞烈月华	36	奥义	LV19
月碎打	26	特技	LV23
豪旋爆碎打	39	奥义	LV26
裂旋斧	23	特技	LV27
双旋连斧	32	必杀技	LV31
狮子战吼	30	特技	LV34

阿莉亚

名前	TP	属性	习得
ファーストエイド	6	回复	初期
ナース	19	回复	初期
ストーンブラスト	6	地	初期
ウィンドカッター	7	风	初期
ライトニング	11	雷	初期
ダークフォース	17	暗	初期
シャープネス	10	补助	初期
インスペクトマジック	4	补助	初期
ロックブレイク	23	地	LV14
エアスラスト	26	风	LV16
リカバー	8	回复	LV17
サンダーブレイド	30	雷	LV19
ヒール	21	回复	LV20
グレイブ	35	地	LV22
コンセントレート	16	补助	LV24
ブラックホール	38	暗	LV25
エアブレイド	44	风	LV28
アグリゲッドシャープ	34	补助	LV31
スパークウェブ	51	雷	LV33
テンペスト	103	风	在阿德尔哈比兹会见库贝鲁之后习得
レイズデッド	27	回复	LV34
グラビティ	55	暗	LV36
リキュペレート	33	回复	LV38
リザレクション	64	回复	LV43
エンジェルハイロウ	69	回复	LV50



◆纳尔斯港：港町里尤马斯(ユーマス)老爷爷那里接到任务，送鱼干去雷达村的商人莱茵(ライン)，事后得到1000G、パイングミ。

◆雷达：在广场上找到商人莱茵将尤马斯委托的鱼干交给他后他会继续委托凯乌斯去黑森林找食材黑蘑菇，给他后会得到1500G、リバースドール以及チャーハン的配方。

◆亚斯卡：码头的大叔需要サイのツノ(打サイノッサス这种怪物会掉)，报酬是1000G，此任务可反复做。

◆北门：进二楼的宿屋，从司祭那里得到一本圣典，他委托凯乌斯将它交给驻扎东门的骑士科尔姆(コルム)。进东门后与コルム对话将圣典交给他得到金货の袋，再将金货の袋给司祭会得到3000G和ボルシチ的配方。

◆桑萨：武器店与ヌアザ婆婆对话，她委托凯乌斯前往雷蒙都去找一本书，在雷蒙二楼图书馆找到书后带回去给ヌアザ婆婆得到7000G报酬。(如果ヌアザ婆婆没出现在武器屋睡一觉再来就行了。)

◆东门：绑架事件后进入东门，找ヨシュア对话后，再折回亚斯卡与ミーナ对话，她会请求带一封信给ヨシュア，折回东门找到ヨシュア他却说没空！帮他消灭完周围魔物后，交信，得到ナイツソード和2500元。之后再帮他送回信给ミーナ得到2000元和トリックスター以及料理ミートスパゲッティ。

◆拉乌尔斯：从旅店的マイア那里接到委托，前往沙漠寻找沙之百合，出村后沿海岸走，百合在岩石附近生长，到了晚上会发光，找到沙之百合给マイア会得到ヒールリング。

◆费伦：游戏从中后期可乘船回费伦，从斯嘉蕾特姐姐那接到寻找サイム的任务，前往黑森林，从森林口的大叔口中得知塞姆想去珍纳，但没穿过黑森林。接下来去纳尔斯，与宿屋卖船票的对话后得知サイム可能已经乘船前往加纳，和宿屋旁的ニコラス对话确认消息后便可以前往加纳。到达加纳后，在地下水道入口处找到サイム，战斗后得到赤宝玉，回费伦见斯嘉蕾特后再得到BCロッド。

◆波格纳姆森林：前往阿德尔哈比兹选择走北门时，可在北门于イアル骑士对话，他委托众人帮找ゼラン，此人就在波格纳姆森林中，要注意他只在白天出现。发生战斗后回北门得到5000G。

◆亚斯卡：见过库贝鲁之后，到亚斯卡找ジーン，他会拜托凯乌斯帮他寻找雷蒙沙漠的ルーン矿石。乘船至拉乌鲁斯，在沙漠中下方就能找到。回到亚斯卡他又说把这东西交给阿德尔哈比兹的ワルド，事后得到5000G报酬。此事件后，可在数十天后再来找ワルド，他会让你去亚斯卡再找ジーン，事后就能得到ルーンブレイド。



“《卡比》系列”在NDS上的第二作登场了，本作在游戏类型上又变回了传统的动作过关类，这一定让系列的老玩家欣喜不已。游戏中新增了宝箱争夺系统，每个关卡中都会和多罗奇团争夺宝箱，这让单纯的过关变得更加有趣。

NDS
星之卡比 多罗奇团前来拜访
星のカービィ 参上! ドロッチェ団

◆Nintendo◆ACT◆2006年11月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

文 铭风
美编 澄香

托盘系统

托盘系统是本作新增的系统。游戏中收集到的被气泡包围的能力和物品都会出现在下屏，当你在攻关时需要进行变身或是使用加血道具时，只要轻轻点击一下下屏的相关物品就可以了。利用泡泡能力可以将敌人变成气泡包围的能力或星星。不过托盘容量有限，只能收纳五样道具，由于关卡中的宝箱也会收集到托盘内，保持托盘上有空位是十分必要的。收集到的能力或是物品还可进行合成，用触控笔将两个气泡拖到一起就可。两个能力会随机合成为其他能力，物品不能进行合成。星星能够进行三次合成，收集三个小卡比进行合成后可获得一条命。



基本操作

A/Y键	跳跃
B键	吞噬，按住可增加吸收威力。吸住敌人后按“下键”可吸收能力进行变身。否则可按A将吸收的东西变成星星吐出攻击。
前前	快跑
下键	下蹲
下+A/B键	滑铲
按住上键	飞行，此时按B可将气吐出来攻击

菜单解说

ストーリー	基本的故事模式。
サブゲーム	进行小游戏的游玩。
エクストラ	宝箱全收集后出现的附加模式，进行关卡的时间挑战。
コレクション	查看获得的收集品。

宝箱争夺战



本作增加了收集要素，每个关卡中都隐藏了众多的宝箱，需要玩家找出它们，并活用各种能力来取得。在获得大宝箱后，还会发生和多罗奇团的争夺战，玩家要在重重包围之中将宝箱带到关底。如果不幸被对方抢夺了并带入城堡的话，就要在限定时间内杀入城堡，将多罗奇团的干部打败夺回宝箱。如果没在限定时间内进入城堡，城堡的入口会封闭，这样只有重新进入本关才能取得宝箱了。

全变身能力介绍



和系列之前作品一样，本作的最大特色依然是卡比那多姿多彩的造型。在关卡中吞噬了拥有能力的敌人后按“下键”就可进行变身了。本作中的能力很多，包括新增的忍者和气泡等新能力在内，一共有24种。不同的能力除了攻击方式完全不同外，有些能力还会对关卡产生各种影响，比如火焰可以将杂草烧毁，冰冻能力能将岩浆冻住等等。在关卡中的宝箱内获得了相应能力的卷物后，还可开启每个能力的秘传技能。下面将所有的变身能力为大家介绍一下。



锤子 （ハンマー）

按B键发动锤击，获得秘传技能后可进行蓄力攻击。冲刺后按B可发动旋转攻击。而按上+B键可让锤子带火，进行上挑攻击。



轮胎 （ホイール）

按B键进行滚动，此时可按A键进行跳跃。此能力的秘传技能是当你滚动到火、冰和电上时会附加相应的属性，比如滚动到火上后就能让滚动附带火属性，烧掉杂草。



天使 （エンジェル）

按B键可发射弓箭攻击，配合上下键可改变方向。此外根据蓄力时间的不同有两种蓄力攻击。秘传技能是按前前+B键射出三支直线攻击的箭。



高跳 （ハイジャンプ）

能够朝天直直跃起攻击敌人，秘传技能是防护罩，让跳跃过程呈无敌状态。



魔术师 （マジック）

强力能力之一，按B键的普通攻击是大范围的鸽子攻击；前+B键会放出三张纸牌进行攻击；而上+B键会放出小丑攻击正前方近距离敌人。秘传技能是蓄力后消费掉帽子，变成加血道具或是命。



忍者 （ニンジャ）

按B键可发射飞镖攻击；冲刺后按B键可用短刀攻击；在空中按下+B可用飞腿攻击。此能力的另一大特色就是能够竖直地贴在墙上。秘传技能是增加大范围的蓄力攻击，当周围有水和火时攻击属性也会改变。



泡泡 （バブル）

按B键可发射气泡，此时可用上下键来控制方向。此能力最好的功能是被气泡干掉的敌人会遗留下被气泡所包围的能力和星星，可收入托盘。获得秘传技能后可用前+B键来发动大气泡攻击。



电击 （スパーク）

按B键会发动电击，攻击周围敌人。而当你不断轻按左右摩擦的话可让角色身边带一圈电，此时发动电击的范围会更大。获得秘传技能后带电等级会上升一级，当你带两级电时还可按前+B键发射电球。



野兽 （アニマル）

此能力能够挖地。按B键可发动爪击，如果你靠近土地的话就可挖地。冲刺后按B键可进行猛扑，扑到的敌人会受到你的乱舞攻击。秘传技能是空中的螺旋钻击，按方向+B键就可发动。



金属 （メタル）

一般的攻击都不会对你造成伤害，而攻击敌人则只要撞它们就可以了。不过负面效果是移动和飞行的速度超级慢。在空中按下+B可进行下坠攻击。获得秘传技能后可按B键缩成一团。



格斗家 （ファイター）

攻击方式十分丰富的变身形态。按B键进行流星拳攻击，可三连击。空中按B键和下+B键可分别使出两种腿技。而在平地上蓄力可发射冲击波。秘传技能是让冲击波的威力增强。



剑士 （ソード）

此形态的攻击方式同样十分丰富。按B键进行剑击，可进行三连击。下+B是冲刺斩，上+B是上下斩。在空中可进行回旋攻击。秘传技能是让剑士能力能和火炎、冰冻、电击这三种能力进行合成，让变身后的攻击带有相应属性。



飞碟 （ユーフォー）

变身后会漂浮在空中。按B键会发动光线攻击，同时根据蓄力时间有三种不同的激光攻击。秘传技能可让你的飞碟将敌人撞飞。



激光 （レーザー）

按B键发射激光，激光碰到障碍物会进行反弹，是攻击到某些窄道内的机关的必备技能。秘传技能是增加蓄力攻击，让激光的威力变大。

雨伞 （パラソル）

变身成此形态后从空中落下时会左右飘荡而下。按B键可进行攻击，此时按住B键可旋转雨伞。秘传技能是让旋转的雨伞放出星星来攻击敌人。



回力刀 （カッター）

此能力可将关卡中的杂草和绳索切断。按B键可发射回力刀攻击，此时按上下可控制方向。秘传技能是让回力刀变大，这样攻击范围和威力都变大了。



睡眠 （スリープ）

此形态没有任何攻击技能，按B键后卡比会睡着，此时无法进行任何操作，很容易受到攻击。附加技能是让你在睡眠的同时回复HP。



炸弹 （ボム）

按B键后会拿出炸弹，此时可再按B键将炸弹投掷出去（上下键可控制投掷方向）。也可按下+B键将炸弹埋设在地上。此外按下+A键还可用炸弹攻击近身的敌人。快跑后按B键会将炸弹直线投掷出去。秘传技能是让炸弹能力和火、冰、雷这三种能力进行合成，变身后让攻击带有相应属性。



光线 （ビーム）

十分普通的变身，不过光线攻击的穿透性很好，可攻击墙内的机关。按B键会发动光线攻击。秘传技能是让光线攻击附带雷属性。



火焰 （ファイア）

能够融化关卡中的冰块和云彩。按B键进行喷火攻击，秘传技能可让你喷火时按上下键来控制方向。快跑后按B键是进行火焰冲刺，能够破坏大部分障碍。



龙卷风 （トルネイド）

按B键变身为龙卷风攻击，此时按住B键龙卷风会上升，放开则下降。由于变为龙卷风时是无敌的，对付某些BOSS很有用。秘传技能是卷到火或冰时攻击也会附带此属性。



冰冻

（アイス）

攻击和火焰一样，不过是冰属性的，能够冻结关卡中的岩浆。按B键进行冷气攻击，秘传技能可让你喷冷气时按上下键来控制方向。



投掷

（スロウ）

按B键可将关卡中的物品和敌人吸到手里，再按B就可投掷出去，可用上下来改变投掷方向。秘传技能是让投掷的威力增加。



幽灵

（ゴースト）

获得7块幽灵金币后大地图中部的神殿会开放，里面会有这个能力。这个能力的作用就是让你控制关卡中的杂兵。



迷你游戏





迷你游戏是本系列的一大特色，本作提供了三种迷你游戏和BOSS RUSH模式。不过这次的迷你游戏可以通过NDS来进行联机，有一卡多人联和多卡多人联两种模式。

刹那のティータイム：在胖子掀起的瞬间快速点击蛋糕，抢在别人前面将蛋糕吃掉。

スマッシュライド：通过触控笔在下屏的划动来控制卡比的飞行，将敌人撞下平台。

トレジャーシュート：通过触控笔的划动来朝三个宝箱扔球，将宝箱内的物品抢夺过来后就可得分。

全宝箱获得攻略

由于收集宝箱是本作的最大目的，所以这里就为大家详细介绍一下所有宝箱的获得地点和方法。如果有找不到的宝箱，可要自己看一下这里的攻略哦。

第一大关 棱镜平原



在一个晴朗的日子，可爱的卡比正准备享受美味的蛋糕，但一个黑影掠过后，盘子里的蛋糕消失了踪影。莫非又是达达大王搞的鬼？为了追寻蛋糕的下落，卡比开始前往达达大王的宫殿。

1-2 本关的宝箱在前进的途中就可看到。

1-3 在吸收了野兽能力后挖地就可获得第一个宝箱。关底会有和盗贼团的大宝箱争夺战。

进入城堡后在装甲剑士的上方有个宝箱被黄色砖块挡着，打掉后就可获得。出城堡后会在钉刺地形看到第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

1-4

第一个场景飞到最上面，木桶内有个宝箱。

1-5

终于见到了达达大王，战斗中小心他的锤子就可轻松取胜。可是询问他时他却对蛋糕的事情一无所知。于是卡比前往了宝物库，在这里，卡比十分巧合地和神秘的盗贼团多罗奇团



撞了个正着。在确认了蛋糕的所在后，卡比开始了和多罗奇团的宝箱争夺战。

第二大关 自然小道

来到地下水道后(能够获得泡泡能力)，在之后的场景下方就可见到。要取得的话要第三个带有炸弹的方块先要不要引爆，要绕过去。接着在旋转炮桶阵处，最后一次要向右边发射，木桶内就是第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

2-1

在看到第一个蝙蝠后从蝙蝠所在地的右边一直上行就可以了。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

2-2



利用轮胎向前滚，途中可以见到第一个宝箱。在第三个场景上方就可看到第二个宝箱，可吸收泡泡能力后向斜上攻击来取得。倒数第二个场景，利用野兽能力向下挖地就可取得最后一个宝箱。

2-3

第二个落石场景，开启左下的落石后赶在落石前面到达右下的宝箱处。

2-4

在一个两边有火焰的门内有第一个宝箱，用冰冻住火焰可方便地进入。战胜钢铁BOSS后吸收其能力压坏右边的砖块，木桶里是第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

2-5

干掉猩猩后吸收锤子能力，前进后敲下木桩，出现的门内就是宝箱。看到两扇并排的门时走下面的门，在之后的场景干掉门前的小兵就可获得第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

2-EX

第三大关 奶油云彩

进入山洞后吸收激光能力，利用激光的反射特性将版面最右边道路内的障碍物打掉，道路的最后就可获得宝箱。接下来的场景会看到第二个宝箱被困在灰色砖块内，吸收了火焰能力后用冲撞将灰色砖块砸掉就可。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

3-1

第二个场景内，在水下向上喷水引爆炸弹砖块，进入门内就可获得。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

3-2

第一个宝箱在向上飞行会遇到很多炸弹敌人的窄道内，打掉左边的黄色砖块，进入门内就可获得。在很多平台上有雷电怪的场景内，

将山中间的黄色砖块打掉，出现的门内可遇到金黄色的小胖子，干掉后获得第二个宝箱。关底处要先吸收了炸弹能力，然后在按钮处安放后赶快来到入口处才能获得大宝箱，开始争夺战。

3-3

在大炮处，吸收了火焰能力后点燃导火线，然后快速进入大炮内，被发射到上方场景后将云烧掉就可获得第一个宝箱。接着在第二个云彩场景内可见到第二个宝箱，要先来到右边引爆炸弹砖块，然后再引爆左边的炸弹砖块，此时要注意好好接住宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。



3-4

在第三个场景内，要用快跑追上载着宝箱的乌云才行。

3-5

在第二个场景的右上由剑士守护着的门内，要用光线能力引爆炸弹砖块后才能进入。然后来到此场景的下方，踩下机关后进入右边的门，然后借助大炮的力量轰开灰色砖块，之后的门内可获得第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

3-EX

第四大关 果酱森林

在第一个场景内就可见到第一个宝箱，用回力刀切开附近的杂草可以获得战士能力。然后利用蓄力冲击波在远处攻击开关就可进入墙内获得宝箱了。接着在第二个场景内，吸收激光能力轰开上方的炸弹砖块，在最后就可获得第二个宝箱了。最后是关底前有很多平台的地方，吸收喷火能力烧掉中间的叶子可看到大宝箱，取得后开始大宝箱争夺战。

4-1

第一个宝箱在一个有很多树干和火焰机关的地方，将所有的火焰机关都启动后将树干都烧掉，然后用火焰能力将宝箱上方的叶子烧掉后就可获得了。第二个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

4-2

在遇到两个分支的门时进入上面的那个，在之后场景的右上方就可获得第一个宝箱。继续前进后会见到两个并排的炮台，进入左边炮台一路被射出。之后会来到一个黑暗场景，要用火焰来点燃蜡烛，此场景内可获得宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

4-3

向下道路的分支处进入右边的门，干掉金色小胖子(别让它跑了)就可获得第一个宝箱。然后在下一个场景踩下按钮和泡泡螃蟹对战，胜利后向上，最后要用强力能力(比如锤子的上+B的火焰锤击)打掉钢铁砖块，获得第二个宝箱。在关底前还有一个钢铁砖块，进入后会见到大宝箱，取得后会开始大宝箱争夺战。

4-4

宝箱在第二个场景，但会因为爆炸而落到底部，要赶在宝箱落到屏幕外时接住它。

4-5

虽然一开始就能见到过关的门，但为了收集宝箱还是往上飞来进入门内。然后要快速往右奔跑，进门后也要赶紧下落，赶在版面左下的机关门关闭前获得宝箱。然后在下一个场景，一路消除黄色砖块从下方前进，在通过钉刺机关后就可以获得第二个宝箱了。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

4-EX



第五大关 回音火山



在山地会有被钉刺阻挡着的窄路，可利用火焰的冲刺能力穿过去。在山内部一堆黄色大砖块右下可获得第一个宝箱。接着会来到一个上行的场景，宝箱被放置在机关内。可吸收天使的能力，在远处用弓箭攻击机关，获得宝箱，开始争夺战。

5-1

第一个宝箱被岩浆瀑布所阻挡着，这里要利用有穿透攻击的能力(如火焰和光线)攻击上方的机关，让瀑布消失就可获得第一个宝箱。然后来到一个斜坡场景内，飞到左上进入门内后会传送到斜坡右下，可取得第二个宝箱。在最后一场景，吸收光线能力后打击下方按钮就可以取得大宝箱，开始争夺战。

5-2

这里是三场中BOSS战，战胜猩猩后可吸收到锤子能力，然后进入下一个场景砸下木桩就可获得宝箱。接着是和鼹鼠战斗，胜利后吸收可获得野兽能力，在下一场景挖地后可获得宝箱。第三场是和铁巨人战斗，胜利后吸收到钢铁能力，接着就可在下一场景压坏灰色砖块，获得最后一个宝箱了。

5-3

前进不久会来到一个有很多踩了会让砖块消失的场景，这里某地上方平台上有黄色砖块，打掉后会发现门。进入里面会发现黄金小胖子，注意下去打它时不要碰到中间的机关，否则就只能等下次进入本关才能获得宝箱了。走到下一个场景就可以看到第二个宝箱，这里要在踩下机关后快速绕到下方，可依靠安放炸弹来争取时间。在最后一个场景会看到大宝箱，不过立刻会被盗贼团拖进巢穴，要快速进入巢穴将宝箱夺回来。

5-4

这里有5个门。先进入右下的门，这里有1UP和冰冻能力。接着来到中上的岩浆地狱，想要不费血通过就只能利用冰冻能力将火焰冻住，最后获得这里的宝箱和锤子能力。接着来到左上，利用锤子敲开这里的木桩可出现通路，右下的木桶内是宝箱。最后进入右上，会有大宝箱争夺战，胜利后就可来到出口。

5-EX

第六大关 冰之岛

干掉中BOSS后可吸收到野兽的能力，来到下一个场景向下挖地，使地中的按钮落到最下方，踩下后进入右边就可获得宝箱了。在下一个场景中利用火焰等能力击碎上方的冰块就可进入隐藏门，获得第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

6-1

在第二个场景，从树干内部向上飞，进入门后就可获得宝箱。然后在关底会和盗贼团进行大宝箱抢夺。

6-2

进入城堡后在向上飞行的场景内，用锤子砸下左边的木桩可获得宝箱。接着从木桩上方的门进入下一个场景，在这里先不要踩下按钮从右边前进。此时向上飞就可拿到宝箱了。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

6-3

在第一个场景中用泡泡向斜下方攻击炸弹方块就可以得到宝箱了。在进入洞穴后，先将宝箱下方的炸弹砖块引爆，然后到上方吸收回力刀能力将悬挂宝箱的绳索切掉后可获得第二



个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

6-4

6-5 和多罗奇盗贼团的三人进行战斗，每次胜利后就可获得大宝箱。

吸收了轮胎能力后在第二场景发动能力，要赶在道路闭合前到达宝箱处。接着在飞流直下的瀑布处左边有两个冰块，破坏后出现隐藏的门，里面可看到金色小胖子，干掉后出现第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

6-4

终于战胜了盗贼团长多罗奇，胜利后他拿出了宝箱。卡比很高兴能拿回自己的蛋糕，但突然窜出的金属骑士却让卡比的梦想破灭了。拿走宝箱的他进入了一扇神秘的门内，门上的符号显示，需要收集齐5颗シルースター才能进入。这里，有着新的冒险等待着卡比。（如果没收集全星星就照攻略收集宝箱吧。）

第七大关 神秘之海



在第三个场景中，顺着水流进入上方道路就可获得第一个宝箱。从水下出来后，吸收炸弹能力，将左边的炸弹方块炸掉就可以进入下方道路获得第二个宝箱了。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

7-1

第二个场景中来到最右边，然后被风吹回来时按住下就可获得宝箱了。战胜气泡螃蟹后来到一个全是云彩的场景，往上飞，用火焰能力将云彩消除，一路向右就可获得第二个宝箱了。关底有和盗贼团的大宝箱争夺战，要有能炸开云彩的能力才能进入城堡。

7-2

第二个场景，向下穿过乌云阵后吸收了最下面的火焰能力后将左边的云烧开进门，这里有第一个宝箱。接着的下行场景中，从右边落下，用火焰能力引爆炸弹砖块然后将宝箱接住。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

7-3

第二个水底场景中可看到宝箱，要在踩下右边的按钮后立刻潜入水流，到下方去接宝箱。进入船仓后利用雷电能力引爆最左边的炸弹砖块，进入出现的道路，第二个宝箱在木桶内。在有众多门的地方进行宝箱争夺战，出口是最上层城堡右边的门。

7-4

7-5 本关的宝箱考验你的轮胎应用技巧，一开始吸收轮胎能力后直冲左边，途中要连贯地进行跳跃。

这里的分支很多，但怎么走都能过关。第一分支左边是BOSS(可吸收到魔术师)，第二分支右边是锤子，中间会遇到金色小胖子，干掉后获得宝箱。接着看到两个门时右边的那个里面有宝箱。最后是大宝箱争夺战。

7-EX

金属骑士的宝箱夺回来了，终于可以获得草莓蛋糕了。但此时多罗奇又趁机将宝箱夺了回去。而在它将宝箱开启后，里面突然涌出了一片黑暗，将多罗奇吞噬了进去，并形成了一个神奇的空间。为了挽救多罗奇，卡比乘着星星进入了这个空间。



第八大关 冒险的银河



本关一开始要靠进入木桶来躲避刺球，按跳就可从木桶里出来。来到八方向的旋转炮台向上发射，利用火焰能力可获得一个宝箱。接着进入炮台向左下发射，利用轮胎能力可获得一个宝箱。旋转炮台的右下也是正确的前进道路。最后是大宝箱争夺战，但要注意的是不要等BOSS在最下层时攻击，如果宝箱掉出版面就只能下次重来了。

8-1

在向上前进的长道内，左边有惟一一个黄色大砖块，打掉后有隐藏的门。在内部场景，踩下大岩石下方的按钮可获得宝箱。从空中全是水的场景里出来后，会遇到一个金色的小胖子，干掉后获得第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

8-2

战胜鼹鼠BOSS后吸收野兽能力，在下一场景挖地前进，先来到中部踩下按钮，然后来到右下取得宝箱。乘坐星星移动后，吸收飞碟能力，利用蓄力攻击将此场景中的灰色砖块打掉，进入隐藏门内就可获得第二个宝箱。最后一个宝箱在关底和盗贼团的大宝箱争夺战中取得。

8-3

再次见到了盗贼团团长多罗奇，胜利后控制它的幕后黑手DarkZero出现了。带着团长的星星之杖，卡比追了过去开始了和它的最终决斗。战斗中对方会改变自己的属性，并发射星星攻击。不过卡比的手杖能力很强，不但会远距离攻击，射出的星星还会包围自己进行防护。最终，卡比战胜了邪恶，并终于夺回了自己的草莓蛋糕。

通关后小游戏里会开启BOSS RUSH模式，可和8大BOSS进行连续战斗。而你可继续收集宝箱。收集齐全后就会开启很有挑战性的エクストラ模式，挑战过关的时间极限。



全BOSS打法推荐

BOSS1 达达大王 攻击单调，挥动锤子后的星星可吸收过来用于攻击。随便什么变身能力都可以将其轻易消灭。

BOSS2 巨型鼹鼠 在关卡两边露头时才可进行攻击，此时它会放出很多石块，可吸收。这里推荐使用拥有远距离攻击技能的变身(如回力刀)，可轻易将其消灭。

BOSS3 独眼乌云 比较难打的BOSS，关键就在于从云上掉下去会立刻损失一条命。这里推荐使用高跳技能(BOSS会放出拥有此能力的杂兵)，不然就用远距离攻击技慢慢削弱它的HP吧。注意不要硬拼，被它的雷电电到后硬直很大，很容易掉出屏幕。

BOSS4 机器虫 会在后面追着你攻击。这里如果用龙卷风技能的话不费吹灰之力就能将其消灭了。方法就是发动龙卷风，趁着无敌时攻击几下后退回最右边，如此反复就可。

BOSS5 火焰鸟 还是推荐用高跳技能，因为BOSS的冲刺爪击很难躲，有高跳技能后当其抓过来的时候就可用高跳将其打下来。

BOSS6 多罗奇 用回力刀很有效，主要是要小心躲避BOSS的攻击。

BOSS7 金属骑士 系列中卡比的老对手了，用剑能力和他对决可轻易取胜。

BOSS8 DarkZero 正文中也提了，由于此时卡比手中的星星之杖十分厉害，主要就是看你躲避攻击的本事了。实在不行的话带两个加血道具就绝对没问题了。

文 meteorsyd 编 铭风 美编 咕噜

激闘！カスタムロボ
CUSTOM ROBO RUMBLE!

Nintendo 出品的游戏，大都上手容易，但一旦投入到游戏中就会发现其简单中蕴涵的无限乐趣，属于慢热型游戏。可以说《自制机器人》完全继承了这一特点。游戏中不仅满载收集要素，而且在通关后仍有大量的挑战，至于各种强力配件也只有在这时才能开始获得，因此只通过主剧情部分，远远无法了解游戏的全部。收集、组合、战斗，一起来探索游戏真正的精髓所在吧。

NDS
激斗！自制机器人
激斗！カスタムロボ
◆Nintendo◆A·RPG◆2006年10月19日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

通关后的剧情

看完制作人员表后游戏会继续进行。打败了犯罪组织，众人平安地回到了各自家中。主角又像往常一样起床，吃饭，上学，似乎一切都没有变化。不过在去学校的路上遇到了一名紫色头发的少女，原来由于犯罪组织的出现使得今年的超级机器人大赛没能顺利进行，因此决定补办一次。而现在正在城里通知之前各个参加大赛的选手。在大家被聚集到一起之后，再次踏上了前往比赛场地的游船。

在船上与大家交谈后，正准备进船舱休息，遇到之前的紫发少女出来宣布大赛规则，与之前不同的是这次不需要再进行预选，而她自己也是这次大赛的选手之一，不过在听到森林中有很多虫时似乎有些犹豫……之后没事的话就可以进自己的房间睡觉了。

第二天醒来已经到达了比赛地，先跟随队伍去旅馆安置好之后就去上方的森林赛场准备比赛吧。比赛规则和之前相同，率先打败5名对手并成功走出森林迷宫的4名选手就能进入最后的擂台赛。这里有很多人可以战斗，对自己没信心的话可以挑一些简单的对手。完成后走出森林，来到最后的赛场。4人分成两组进行淘汰赛争夺冠军，第一个对手和之前遭遇时并没有太大变化，而决战遭遇的是沙希（サキ）的哥哥。他的攻击方式属于后发制人型，三种武器都会在版面中占据一定位置然后攻击，胡乱移动的话很快会发现自己根本无处可逃，而他使用精神力加速后的攻击力更是高的惊人，因此选择武器显得相当重要，一发击倒型和远程追踪型都很有帮助。战胜了所有的对手后，主角终于如愿以偿地得到了超级机器人大赛的冠军。伴随着奖杯和掌声，故事到这里才真正划上了句号……



激斗篇

完成之前的剧情后，游戏就进入了激斗篇，这时开始将不再有时间的变换，玩家所需要做的就是进行各种挑战，收集机器人配件，就像章节的名字所概括的那样，全心投入到激烈的战斗中去吧。

各人物对战条件

剧情中出现的所有人物都会在激斗篇中出现，不过要想和他们战斗却必须达成一定条件才可以，有的是要求收集一定数量配件，有的则是通过特定战斗。打赢他们不仅会在マイノート中第三个选项里相对应的人物名边上添加星形标志，有时更能得到强力的配件。顺带一提，地图上会多了一些机器人，与它们对话的话可以出500元把机器人擦干净……（注意：对战时有收集配件要求的必须使用过该配件才行，没有使用过的配件会以黄色文字显示，否则即使得到了要求数量的配件也人物也不会与玩家战斗，这点请注意。）

可以对战的人物共有 23 人

トオル：学校入口处。需要拥有并使用过40种以上的ガン。

ノト先生：先去东边地图的公园，对着下方花坛中间部分调查，会出现一小女孩，之后回学校大堂找到他对话就可以对战了。实力仍算一般。

イスルギ：在他的社团中可以找到他。拥有并使用过 10 种以上的レッグ就能和他战斗。

フカシ：带鹦鹉的家伙。在学校的食堂可以找到他。他的对战条件相当过分，要使用最弱的机器人（下文有介绍入手方法）通过机器人中心的LV10街机模式才能对战。可以考虑等各种强力的非法配件入手后再去挑战。

デカドン：鹦鹉？没错……是鹦鹉。在学校的食堂可以遇到，而战斗条件也和其主人一样繁琐。必须在机器人中心所有的街机模式取得金牌才能对战。（好在这个模式没有配件使用上的规定，等有了非法配件后可以去好好大闹一番……）

ハジメ：打败除了犯罪组织以外的所有人物后在自社的社团活动室中可以遇到。胜利后可以获得强力的机器人及配件。

サキ：打败她的哥哥才能挑战，不过实力么……

タマホ：姐姐依旧在商社大楼 7 楼的研究室中，要拥有并使用过 30 种以上的ボム才能和她战斗。（与研究室中的爸爸对话可以重新得回主角的生日礼物，自己的第一个自制机器人——レイ MKII。）

ショーソ：商社大楼 1 楼，拥有并使用过 10 种以上的レッグ就能和他战斗。

カトレア：商社大楼 2 楼，完成全部的“ロボ限定バトル”（关于限定战见下文的限制条件战）才能和她对战，胜利可以得到非常强力的机器人。

ジンパチ：西边地区的学院广场上，拥有并使用过 20 种以上的ガン就能和他战斗。

ヒョウ：西边地区的学院广场上，拥有并使用过20种以上的ボム就能和他战斗。

レニイ：西边地区的学院广场上，拥有并使用过20种以上的ポッド就能和他战斗。

ユウジ：机器人中心的战斗场右上方，拥有并使用过 40 种以上的ロボ就能和他战斗。

トモカ：机器人中心的战斗场左上方，拥有并使用过 30 种以上的ポッド就能和他战斗。

イブキ：警察局右边的训练场右上方，需要拥有并使用过 30 种以上的スデ－ジオ和他战斗。

エルザ：警察局右边的训练场左上方，有 50000 元以上的钱就能和她战斗，不过胜利后会被她拿走 50000……

ミチル：警察局大厅，拥有15个录像才能和她战斗。

ポプラ：东边地图下方右侧的民房中，不过要先去学校食堂找厨师要幻之牛奶，再去拿山顶小屋门口的大缸中传说的可可豆，接着去东边地区学院里右下方一个被树挡住的女孩那要来糖，全部得到后给ポプラ，就能和她战斗了。（小小年纪竟然学大人喝咖啡……）

ビナゲシ：东边地图学院里的社团活动室中，要求有 30 个机器人布景才能和他战斗。

コウ：山路进口的左侧，拥有并使用过20种以上的ロボ就能和他战斗。

テウ：山路中段三岔路口右边通道，必须先完成50个限定任务战斗才能和他对战。

ムンウ：山顶小屋内部的房间中，需要达到特定称号才能和其对战。所需要的经验星星数大约为5500个……（慢慢战吧。）

影像带

游戏在剧情中会得到一盒去年超级机器人大赛的录象带，不过可能很多人都不知道该怎么使用吧。其实在マイノ－ト菜单中选择ム－ビ－就能看到所收集的影像了。而在游戏中，还有很多录象带存在，其中有一些记录了强力的COMBO技巧和方法。不过这些录象带都隐藏在各种物体中，比如学校的书柜、时钟塔的后面等地方，必须要调查才能获得。好在游戏的地图不大，展开一两次地毯式搜索就能找到全部的影像带了。



最弱机器人

在主角学校的社团活动室中，调查上方左边的木箱，会发现里面竟然躲着人……他会向主角介绍世界上最弱的机器人，攻击、防御以及速度，所有的性能都是最弱的级别。为什么要有这种机器人？可能是为了给强者修行用的吧！

要得到这个机器人还没那么简单，必须打出过380的最大伤害才可以和他对战。虽然看起来有点困难，其实依靠精神力加速打出超过 400 的伤害并非是不可能的事，所需要考虑的只是如何选择合适的武器而已。达成条件后与之战斗并获胜，就能获得这最弱的机器人了。不知道有多少人会去用呢？当然如果实在打不出的话也可以等得到非法装备后再考虑入手这最弱的机器人。

限制条件战

在マイノート菜单中会发现最后一项ミッションバトル中全部都是"？"，这里所记录的是主角所成功挑战过的限制战斗，有限制使用机器人、限制武器、限制最大COMBO等多种条件，由于约定了条件，因此战斗并不光是打败对手而已，更要求玩家在达成条件的情况胜利才能通过挑战。而更难的是，所有的限制战斗都不会出现降低敌人HP的选择，因此是考验玩家真正实力的挑战。

与玩家进行限制战NPC的位置

北面地图右上角的房子中，东边地图公园右上方的人，中间地图的公园入口处的人，同样中间地图右下角的房子中、还有自己学院大厅门口的人。

与他们战斗胜利后，可以进入下一场比赛，同时会在マイノート中记录情况，并能够在日后随时挑战。而每个限定战斗的最后一战都是要找指定NPC，他们分别是山顶小屋边的警官、东边地图公园里的男人、商社大楼的背后、东边地图学院里的先生。其中不乏一些相当过分的战斗条件，试着挑战一下自己的极限吧。

街机战斗

在机器人中心最上方的房间里，有两台机器，左边一台可以自由设置对手的配件进行与自己的模拟战斗，而右边的机器可以挑战街机模式。这里每个LV的战斗都要连续进行若干场战斗，并会对战斗评价进行打分，并根据最后的总分给予对应的奖杯和奖金。开始时只有5个难度可以选择，全部完成后会追加LV6，最终出现LV10。虽然奖金很高，但由于有分数限制，加上战斗本身难度也不低，因此想要获得全部的金牌并不是件简单的事。



特别竞技场

在警察局里面的大门，可以通过和边上的警察对话进入警察内部参加的特别竞技场。这里是为了训练警察的潜能而特别设置的战斗场地，因此比赛是没有结束的，直到挑战者战败为止。除了能够挑战自己的极限外，通过比赛的评价还能获得不少金钱奖励。钱不够的话可以来这里多打几场，当然，前提是要有足够好的配件和技术。尽量取得较高的评价可以获得更多的金钱。



暗黑竞技场

这里有着最强大的敌人和最强大的配件，尽管都是些非法武器，但也不能因此而否认它们的威力。要进入这里必须先与10名以上的人物进行战斗，然后去学院自社活动室，在门口会遇到一个穿黑色衣服的人，胜利后可以得到一套配件以及一张通行证。此时去西边地图左下的民房中，与里面的人对话就能够进入暗黑竞技场。这里的敌人非常强大，没有好的装备还是不要贸然挑战了。此外这里可以买到不少非法配件，尽管威力强大，但价格也非常昂贵。使用非法配件进行战斗虽然强力，但是却无法入手经验值，因此是否长期使用也需要权衡。

这里总共有6个等级的对战，不过初期只出现4个，并且要收集并使用过20种以上的非法配件才能进行全部4场战斗……（钱不够的话还是多去打打特别竞技场，赚够了钱再来买全所有的非法配件吧。）通过前4个战斗后出现LV5的对战，再次胜利后才出现LV6的战斗。全部获得胜利的话可以得到一套更强的非法配件。



火热秘技

秘技

PSP 横行霸道 罪都故事

美版/欧版 游戏原名 Grand Theft Auto:Vice City Stories

◆超级实用秘籍

加满HP	↑、↓、←、→、○、○、L、R
防弹衣	↑、↓、←、→、□、□、L、R
等级1武器	←、→、×、↑、↓、□、←、→
等级2武器	←、→、□、↑、↓、△、←、→
等级3武器	←、→、△、↑、↓、○、←、→
获得250000元	↑、↓、←、→、×、×、L、R
减少警徽	↑、→、△、△、↓、←、×、×
增加警徽	↑、→、□、□、↓、←、○、○
变为晴天	←、↓、R、L、→、↑、←、○
变为大晴天	←、↓、R、L、→、↑、←、×
变为阴天	←、↓、L、R、→、↑、←、□
变为雨天	←、↓、L、R、→、↑、←、△
变为雾天	←、↓、△、×、→、↑、←、L
获得坦克	↑、L、↓、R、←、L、→、R
时间变快	R、L、L、↓、↑、×、↓、L
所有车爆炸	L、R、R、←、→、□、↓、R
路人攻击你	↓、△、↑、×、L、R、L、R
动作变快	←、←、R、R、↑、△、↓、×
动作变慢	←、←、○、○、↓、↑、△、×
自杀	→、→、○、○、L、R、↓、×

◆产业被攻击而无法救援的应对手段

当你的产业被袭击的时候，一般都要赶回去救援，但是如果嫌路途遥远或者不想去救援的话，也是有办法解决的。在接到产业受到袭击的短消息后，可以立刻去接主线或是产业任务，就可以消除产业正在被袭击的消息，另外也可以找个存盘点（产业和家中都有存盘点），等到存盘结束退出后同样可以消除产业被攻击的消息。利用这几招无任何副作用，请放心使用。

◆月亮变大缩小

属于“《GTA》系列”的老秘技了，在有月亮的夜晚，用狙击枪射击月亮的话，月亮就会变大和缩小，很有意思。



NDS 口袋妖怪 钻石·珍珠

日版 游戏原名 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

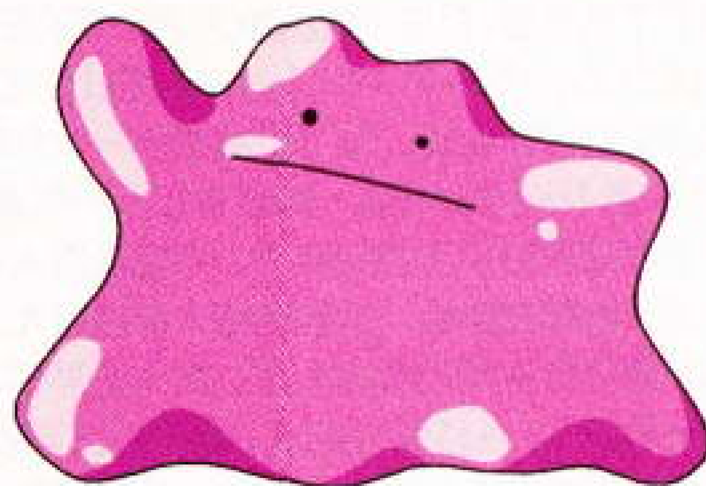
◆百变怪单机道具复制大法

恭喜我们这些口袋玩家吧，我们再也不用为珍稀道具的不够用而发愁了，因为在《钻石·珍珠》中，任天堂又恢复了一些《金·银》时代的厚道，我们可以利用百变怪来复制道具了！

准备工作

1.百变怪一只（等级尽量高点好）

2.会索要（ほしがる）或盗窃（どろぼう）技能的精灵一只，推荐去新岛上捉野生的50级的314号精灵幻光虫（イルミーゼ），捉来就有索要技能。



实战

1.把要复制的物品给百变怪装上，另外的“小偷”不要装备道具。

2.进行任意一场2V2战斗，可以用战斗搜索装置（バトルサーチャー）来与两个一起的精灵训练师反复战斗。

3.战斗开始后，百变怪使用变身技能，“小偷”随便干什么都行。

4.第2回合，“小偷”使用索要或者盗窃来偷取已经变过身的百变怪。(因为是攻击技能，所以要求百变怪等级比较高，免得被打死。)

5.偷盗成功后，结束战斗，之后发现百变怪身上的道具还在，“小偷”身上也有该道具，复制成功！

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6a，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 天地之门2 武双传

港版 游戏原名 天地の门2 武双传

◆游戏编号：UCAS-40116

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
L HP	006BCD80、01275BE8、016E33A4	自动	直写	根据人物当前最大血值修改	狼的HP锁定，共三个地址
C HP	0060CEF0、01275C14、016E2B04	自动	直写	根据人物当前最大血值修改	春歌的HP锁定，共三个地址
EXP	006BF7F8、006BCD7C、006BCEEC、006BD05C、006BD1CC、006BD33C、006BD4AC、006BD61C、006BD78C	自动	直写	0x00980000	两主角等级70级
ITEM	006Bf7F8	自动	直写	0x0000012C	将道具栏第一栏中的物品数目修改为300，刷任务时可以将任务所需物品放在道具栏的第一栏中，就可以直接打到数目要求了
MONEY	006BF7E0	自动	直写	0x0001869F	将金钱修改为99999

GBA 洛克人 Zero3

美版 游戏原名 MegaMan Zero3

体力

02038044 10

人数

020372B0 09

无敌

02038034 50

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

S级

020372B1 06

E-C

0203805A 270F

E罐

0203805C 20202020

EX特技

02038068 FFFF

全装备

0203806A FFFF

0203806C FFFF

全精灵 Codebreaker 码

42037218 0101

0000004A 0001

全磁卡 Codebreaker 码

420371B8 0F0F



0000002D 0001

BOSS体力

0203BE44 00

传送全开

020372C4 FFFF

小游戏全开

0200244A 443E

0200244C 5C56504A

02002450 61

游戏万花筒

栏目主持……胧月



DS Station提供《逆转裁判4》试玩下载

提供 雷伊

10月26日，著名法庭战斗游戏的第二作《逆转裁判2》以廉价版的形式在NDS上登场了。游戏虽然比起原本的GBA版并没有加入什么新要素，但双屏化的游戏画面、强化的音效以及附赠的英文版等都让玩家们有了再一次在NDS上体验这款昔日名作的动力。26日当天，还有一个令《逆转》FANS振奋的消息，那就是遍布日本各地的DS Station开始提供《逆转裁判4》的试玩下载了，据官方称这项下载服务是为了纪念NDS版《逆转裁判2》的发售而特别提供的。

玩过“《逆转》系列”的应该都知道，《逆转裁判3》已经对之前的系列做了一个总结，而NDS版的《逆转4》则将作为一款全新的作品为系列开辟出一条新的道路。《逆转4》的故事发生在前作《逆转3》的七年后，而主人公也从大家熟悉的成步堂龙一变为了毛头小子王泥喜法介。全新的舞台、全新的主人公……众多未知要素让FANS对这款作品充满了期待。在今年9月底举行的东京游戏展上，Capcom已经提供了该游戏的试玩版。虽然试玩版只能玩到第一话《逆转王牌》的第一次证词听取为止，不过这短短的试玩版中“含金量”却不少，其中更是隐含了不少首次公开的情报，让玩家们过足一把瘾的同时又对正式版充满了期待。能去东京游戏展上率先体验到这款游戏的玩家毕竟有限，而这次DS Station全面提供体验版的下载则圆了未能去成东京游戏展玩到这款游戏的玩家们的梦想。身在日本的玩家们只要带着自己的NDS主机前往设有DS Station的场所就能轻松将这款游戏的体验版下载回家。不过需要注意的是，这次下载服务是有期间限定的，截止到本月8日，下载服务就将停止了。

还有一点比较遗憾的是，这次活动只有身在日本的玩家才能享受到，对于国内玩家来说就只能“望洋兴叹”了。不过不要紧，虽然官方目前还并未宣布，但从该系列一贯的传统来看，在官方网站上放出游戏的网络体验版是迟早的事情，大家就耐心地等待它的到来吧！



▲虽然游戏的操作非常简单，但为了照顾新玩家，体验版的开头还是列出了操作方法，可以说非常体贴。



▲新主人公王泥喜法介能取代成步堂在广大玩家心目中的地位吗？



▲成步堂龙一在新作一开始就被送上了被告席，他有什么难言的苦衷吗？



口袋妖怪10岁啦！拿起NDS去听演奏会！

提供 胧月



10月28日，“《口袋妖怪》系列”诞生十周年纪念演奏会在日本东京举办。演奏会勿庸置疑地吸引了大批《口袋》FANS，其中还能看见两代人都是系列狂热拥趸的父子俩。他们在参加音乐会的同时，手里竟也攥着自己的NDS，这是为什么呢？

原来，只要携带NDS和发售不久的《口袋妖怪 钻石·珍珠》游戏，就可以在会场接受新怪物“贝拉普”的配信，贝拉普也为了纪念这次演出而特意将头做成了音符形状。

该演奏会的演奏方是兵库艺术文化中心的管弦乐团，设立于2005年10月的该乐团作为阪神·淡路地震复兴的象征，多次在世界各地巡回演出，成员大多是35岁以下的的年轻演奏家，极富活力。考虑到听众中有许多都是孩子，所以演奏者事先将各种乐器向大家作了一个简短的介绍。其实就算是成年人，非专业人士也无法将这些乐器和对应的音色做到心中有数呢。





演出共分为两大部分，其中以《口袋妖怪 红·绿》为主要演奏曲目的第一部分又分为四个乐章，第一乐章是演奏的开篇曲目，其余三章则分别以“道路”、“城镇”、“战场”为主题进行演奏。可爱的皮卡秋以及其他小精灵也登上了舞台。

当四个乐章演出完毕后，《口袋妖怪 钻石·珍珠》的乐曲作为压轴戏结束了本次公演，而《口袋妖怪》的作曲家增田顺一致辞说：“《口袋妖怪》不会停下自己前进的脚步，长久以来支持我们的各位敬请期待。”



▲作为赠品的《口袋妖怪》主题响板。



“《小死神》系列”的搞怪面具

提供 米格

今年的万圣节你是怎么打扮的？米格可是非常想打扮成乐克乐克那胖胖圆圆的扮相，可惜一身的排骨实在是不允许啊。不过瞧瞧看这套“《小死神》系列”的可怕面具，万圣节戴起来一定非常酷！这套由Backbone娱乐公司打造的面具及服饰共有四个版本，囊括了主角 Death Jr.等4位游戏中的主要人物，根据玩家选择的不同价格也存在一定浮动，不过售价基本都在32美元（约人民币250元）左右。









《最终幻想III》人物职业装 Q 版造型 PVC 涂装完成品

提供 米格

对于今年东京游戏展 SE 展台上出现过的这套 Q 版造型 PVC 模型，想必各位 SE 铁饭们一定还有印象吧。这款产品目前目前已经投入到量产阶段，并预定明年 1 月份正式发售。全套共有 7 种职业造型，高度大约在 6cm 至 7cm 之间，而且售价也不算昂贵，一盒 12 个只卖 4032 日元（约人民币 280 元），国内玩家想要的话可要快点想办法托朋友订购了。



集体照



龙骑士



骑士



赤魔法师



无职业



导师



魔人



魔剑士



《动物之森》剧场版特制触控笔

提供 米格

前些日子，《动物之森》剧场版制作委员会公布了一张设计样图，内容是一套以《动物之森》为主题的NDS触控笔。这套触控笔共公布了6款，不过其中两款的顶部角色并没有公布。而其他 4 款触控笔顶端的形象，恐怕玩过这款游戏的玩家一眼就能认出这些人物都是“动物世界”中的哪位吧。





《Loco Roco》原声音乐 CD 上市

提供 米格

提起《乐克乐克》这款游戏，玩过的玩家一定会对里面那“啦啦啦”的奇妙音乐印象深刻吧。那欢快、愉悦的感觉，仿佛音符在跳动一般，尤其配上乐克乐克那可爱的形象，简直像要融化掉一样。现在，这款游戏的原声音乐 CD 已经可以通过 Play-Asia.com 订购了，这张音乐 CD 封皮、封底都采用了与这款游戏相关风格的的图片而显得倍感亲切，里面共包含长达 70 分钟的 42 首游戏音乐，随时都给你带来滚滚跳跳的愉快感觉。

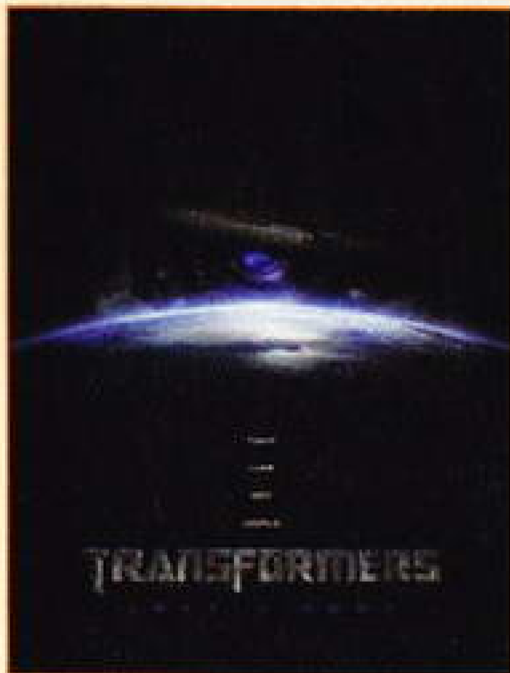




《变形金刚》

提供 软饼干

《变形金刚》——这部七八十年代的动画片可以说是无人不晓的，曾经一度引起了全球的《变形金刚》热潮。今年5月，好莱坞传来了劲爆消息，美国梦工厂和派拉蒙电影公司决定投资拍摄《变形金刚》电影版，本片由大导演斯皮尔伯格监制、迈克尔·贝执导，以真人实景+3D动画技术来打造这部科幻巨片，本片预定在2007年7月4日，也就是美国独立纪念日全球上映。《变形金刚》电影版官方网站现已启动，科幻味十足的网站界面就能看出制作单位的诚意，目前官网内还没什么实质性的东西，不过里面的那段非常吊人胃口的预告片着实震撼了饼干一把。感兴趣的读者可以去那里看一看，网址是 www.transformersmovie.com。



▲《变形金刚》电影版海报。



▲博派标志。



▲狂派标志。

预告片内容

2003年，欧洲宇航局成功发射了代号“猎犬2”号火星登陆器，但登陆火星不久后探测器便失去了消息，在探测器摄像头失去信号前拍到了什么？一个貌似是机器人的黑影？这些来自宇宙深处的机器人难道都已经接近地球了吗？

在官方公布的名单中，汽车人共有5位，其中包括“擎天柱”、“大黄蜂”、“爵士”、“救护车”和“铁皮”。霸天虎的阵容比较强大，除首领“威震天”外，“红蜘蛛”、“撒克巨人”、“吵闹”、“推土机”、“迷乱”、“眩晕”等一干邪恶的狂派成员也都赫然在列。

机体照



▲“大黄蜂”帅啊！



▲汽车人中体型最小的“大黄蜂”的个子看来也不小啊！

部分车辆原型照



◀据说片中的“威震天”是坦克造型。



▲这个大家伙是哪位呢？

▼威武的“警车”。



游戏美图秀

随着本月《风雨传说》的发售，NBGI的“传说系列”年底四连弹也推出过半了，继续期待11月PS2的《宿命传说》和12月的《世界传说》。等待的时光总是难熬的，于是寻觅了一些同人图来与大家分享一下。



传说家族大合集。



真希望也能在《世界传说》中见到这对“双子兄弟”。



旅途中的闲暇一刻。



Q版仙乐传说，好想捏柯露特粉扑扑的小脸蛋。

Q版幻想传说，实在是好可爱啊！





切斯塔，你在害羞些什么？不要辜负了阿琪的心意！

文 小豆子
编 LIKY

手机游戏吧

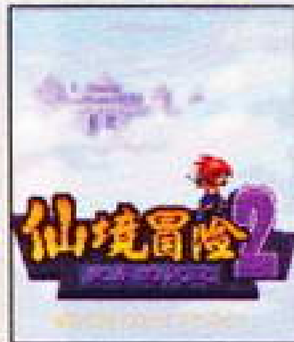
VOL.33



10月底，移动、联通自主开发的即时通信软件先后进入公试、公测阶段。移动的飞信先行一步，在部分省市已经开始运营，甚至还提供廉价语音聊天服务。腾讯QQ、微软MSN的好日子不多矣。本辑我们对版面做了一些小调整，希望大家能喜欢哦。

热辣新闻

口袋工作室解散



10月下旬，清华深讯正式解散旗下手机游戏开发部门口袋工作室。成立于1999年的清华深讯曾是中国最早的SP，2005年时更与微软达成战略合作协议。口袋工作室则致力于Symbian游戏的开发，其开发的《仙境冒险》等游戏均在玩家中留下较好的口碑。由于移动百宝箱迟迟未推出Symbian游戏下载业务，口袋工作室开发的游戏销量低迷，最终遭受被解散的厄运。

超女游戏又出新品



湖南卫视2006超级女声大赛刚刚落下帷幕，In-Fusio开发的超女游戏就适时推出续作。续作的正式名称为《超级女声 唱的响亮》，以今年超女比赛中人气极高的许飞、厉娜、刘力扬等人为主角，背景音乐则采用各位超女的成名曲。超女粉丝的话，赶快发送短信2到3300123下载游戏吧。

网游天地

《无限江湖》即将推出



道隆科技开发的基于手机WAP平台的手机网游《无限江湖》将于11月底与广大玩家见面。《无限江湖》将会开放八个门派，内功、暗器等新鲜系统也将陆续登场，为用户营造一个神奇的武侠世界。

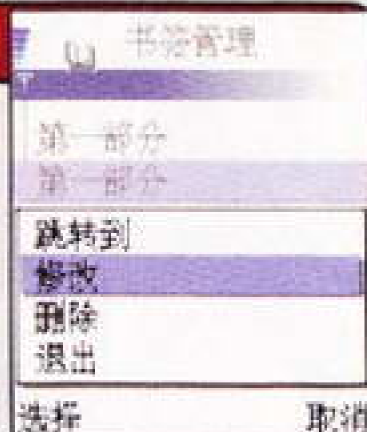
《四方之青龙珏》客户端更新



指慧数码开发的手机网游《四方之青龙珏》于10月末推出V1.21版客户端，解决了部分地区无法登录的问题，四方消息也由每10分钟一条改为每5分钟发一条。玩家可以用手机登陆http://wap.3g-play.com下载新客户端。

好软推荐

MBuilder



想随时随地在手机上阅读精彩图书吗？这里小豆子推荐一款国产手机图书制作工具MBuilder。MBuilder由手吉网开发，全中文的操作界面让用户能很容易上手。MBuilder可以将TXT文本打包为JAR、JAD格式的程序，从而在支持KJava的手机上运行。MBuilder的功能十分强大，在电脑端，用户可以自行设置书名、作者、章节；在手机阅读时，支持搜索、书签、自动翻页和字体大小调节。更重要的，它是完全免费的，大家可以从http://book.15651.com/downBuilder.jsp下载程序。

小小技巧

从神奇宝典下载更多游戏

神奇宝典是CDMA用户获取游戏的惟一途径，但不同型号手机能够下载的游戏是不同的。每种型号手机对应固定的ID，神奇宝典通过读取ID来判断手机型号。某些新型号手机能够下载的游戏少之又少，我们可以通过更改ID的方法从神奇宝典下载更多游戏。首先要进入手机网络设置工程模式，不同品牌的手机进入方法不一样，比如三星手机是在联通无限中按*键，输入手机密码即可进入；LG手机则是在菜单界面中按0键，输入6个0会进入。进入后，找到神奇宝典一栏，将Platform ID里面的数字改为1019即可。退出手机会重启，然后再进入神奇宝典，里面的游戏是不是多了不少？其实这里的1019是LG 8280手机对应的ID，我们还可以输入其他ID，如1016、2033等。不过要注意的是，通过这种方式下载的游戏运行时可能会出现不稳定现象。

新 机 看 台

诺基亚 5500

参考售价 2800元

外观让人耳目一新的诺基亚音乐运动手机5500于近日正式在国内上市。5500采用208X208象素的26万色TFT显示屏，摄像头为200万象素，并能播放MP3、AAC等格式的音乐。5500基于S60第三版，虽然屏幕非标准分辨率，但还是能运行不少S60游戏、软件。5500具有防水、防震、防尘的三防功能，即时掉到水里或摔在地上，也会安然无恙。5500还内置传感器，能够监测用户跑步的速度并计算消耗的卡路里值等。如果你喜欢运动又酷爱音乐，5500是你的不二选择。



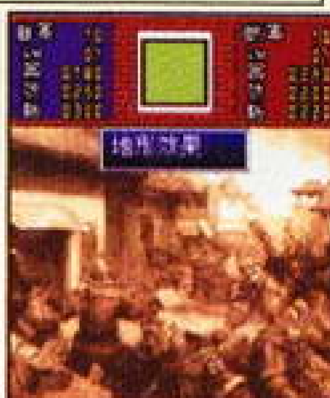
热辣游戏手机快报

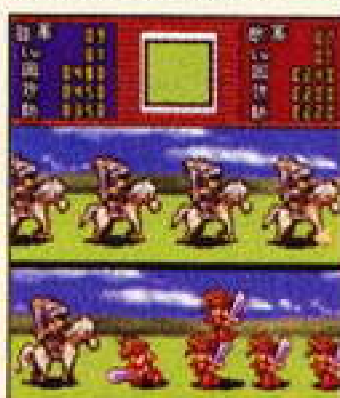
魔幻争霸

厂商	飒美网络	类型	S·RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 V3 L6/索尼爱立信K503C W700C W800C等		
优点	注重策略 可玩性强		
缺点	难度偏高		

Sega Sammy在国内正式推出的首款手机游戏。为打败被魔神控制的那勒斯大陆国王鲁欧特，精灵、矮人等不同种族的人们联合起来发起攻击。本作是传统S·RPG，注重策略，每个兵种攻击力、防御力、攻击范围等属性均不同。玩家除按照主线游戏外，还能选择战役章节。占领系统是游戏一大特色，将城池占领后，城中的敌军也会归顺我方。









综合评分 9

厂商网站：http://www.sammy-net.com.cn

下载方式：移动手机登陆梦网首页→下载超市

Rush Mole

厂商	索乐软件	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机		
优点	较好的三维效果		
缺点	关卡较单调		

首款国人自主开发的基于Symbian平台的3D游戏。玩家要操纵一只小鼹鼠在隧道中驾驶矿车收集水晶，画面右上方会显示已经收到的水晶数目。鼹鼠前进的过程中要注意断裂的轨道、障碍物等各种陷阱。游戏的场景、角色均采用三维演算，效果不错，贴图比较细腻，也没有丢帧现象。游戏上手容易，只是关卡设置较为单调。









综合评分 8

厂商网站：http://www.socogame.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

江湖外传3东方不败

厂商	灿宙科技	类型	ARPG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V300 V500 E398/索尼爱立信K700C K750C W800C等		
优点	更加丰富的系统		
缺点	流程过短		

《江湖外传》的第三部作品，延续前作情节，话说夏镜平打败欧阳峰后，却被身旁的假三公主偷袭，原来一切都是东厂曹公公的阴谋。为夺取玉玺，曹公公又以真三公主为诱饵，引周淮安上钩。游戏在画面上有一定程度的提升，采用全新任务系统，使故事更连贯。玩家能够学会四种技能，除攻击外，还可用于解谜。









综合评分 7

厂商网站：http://www.canzhou.com

下载方式：移动手机登陆梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景类

乙女の花园 Princess



女装，伴随网络文化发展的又一奇特产物。如果各位立刻涌起“打倒人妖”的冲动，请先稍安毋躁，毕竟今天的话题并不局限于某些在网络上恶意行骗的无良人士。先看看上面这张图里最耀眼的那位棕发“美女”，男同学们大体就可以明白原来还有男性向的女装存在啊……

（注：本图中的角色均出自《少女爱上姐姐》，目前正在热播的十月新番之一。）

A：人妖去死去死！
B：其实他们有可爱的地方，娱乐大众嘛！

好吧，各位死死团员请原谅我的KUSO。说到女装，“人妖”两个字一般是最容易联想到的，简单表述就是男扮女。由于在网络平台上不会受到相貌、身材、声线的多方面限制，扮起女性来相对简单很多。最致命的是，恰恰男性知道什么样的女性最容易受到普遍欢迎，这样一来，他们扮出来的女性往往比货真价实的MM还要可爱许多。心术不正之徒会利用这种扮相骗取利益，这就是被大多网民唾弃的典型了。在此劝各位提高网络上的自我保护意识，损失一点金钱也许是小事，搭进去感情才是真正划不来的。另外推荐两个对于初级恶意女装的防范办法：一、留意对方说话是不是可爱过头，比如满口“哦”、“啦”、“小女子”之类，说话太过动漫化的也要注意一下；二、不经意间问对方一些很女性向的问题，如化妆品品牌、各种女性发型名称、衣服款式等等（前提是你自己知道，可借助google等搜索工具），观察对方回答是否利落，毕竟他google也是需要时间的。以上两种方法并不绝对，仅供参考，真正的防范之道还是“明镜止水”的心境。



无意识女装不是错啊……

本辑“乙女的花园”为大家请到一位比较特别的嘉宾，他就是Stage1st论坛的著名玩家、有着“猫踢小姐”、“美露姊姊”、“女装”等别名的Meltina桑。



Meltina：（—_—）先说好，这次采访别署名。

胧月：已经署了……不过这次请到MeltinaSAMA坐在这里，我也冒着被读者猛抽的危险啊。大多数人感兴趣的到底是美眉而非帅哥，考虑到本辑话题的特殊性，应该会得到谅解……吧？

Meltina：（^_^）世人笑我太疯癫，我笑他们看不穿。

胧月：……不介意的话，先说说你“女装”外号的由来吧。

Meltina：其实就是我一般只用女人头作论坛头像，从2002年甘蔗（S1的另一元老会员）叫我“女装癖BT”的那个帖子开始，就一直被叫“女装”了。

胧月：我认识的朋友里面一直拿女人做头像的人多的是，也并没有被这样叫过，这应该算是炒作了。

Meltina：对的，炒作、KUSO、BT、坏心眼……不过，你说拿女人做头像的人多的是是事实。其实我和他们还有一个区别，就是我的ID也是女的。很多人的ID都是男名或者一些看不出性别的名字，但是我的ID有很强烈的女性倾向。

胧月：据说还有人专门从天幻追到S1的，就是为了亲近你。

Meltina：在相识的朋友正式公布我的性别之前，大部分不熟的网友都认定我是女性了。我也并没有去特别解释，毕竟我从来没有说过自己是女性。

胧月：前几天翻老帖，见你用“小女子”自称过……

Meltina：这种KUSO常有的，装嫩是每天必做的娱乐项目……况且那个帖子里都是认识的朋友。如果不认识的人看到引起了误会的话，那真是抱歉了。

胧月：（—_—）你是故意的！很有成就感吧……说到装嫩，论坛的你确实纯洁得可以。

Meltina：成就感这类肯定有的啦，因为看他们搞错了是挺有趣的。认错的人很多，也不可能一次一次去解释了。反正我平时说话不会刻意会去回避表露自己性别的话。这和以“男性的语气”说话是不同的，我指的是可以直接确认性别，比如“我们男生宿舍这边……”之类的。但是凭着头像和ID造成的第一印象是很可怕的。最多就是直接交流的时候，如果你还有误会，我会第一时间说明。

胧月：好吧，你的事情我知道了。那么请问你对女装有什么看法呢？

Meltina：也没什么，爱装就装吧……我用女性名是因为那时候玩《暗黑破坏神2》，只用女巫和亚马逊女战士，这两个职业都是女的，只好找个女名，一直用到今天。我们头像党很多都是喜欢女人才用女人头，不是真的想装女人。

胧月：真浅。你认为女装者的心态一般是怎样的？

Meltina：女装者的心态，我也不太明白。推测一下可能是这样——网上只要是个女人，或者是个类似女人的生物，就会受到追捧，特别是玩游戏的女人又不多。即使不能获得任何实质利益，虚荣心还是能得到很大的满足。

胧月：除了网络女装外，其实还有一种女装类型，就是易装癖。

Meltina：前者很常见，后者就是变态了。其实二者都是出于对女性的喜爱，但一般人的伦理观念容不下易装癖这种行为。

胧月：那你算一般人还是二般人？

Meltina：都不是，我是正常人，哈哈。

胧月：自己有没有上别人当的经历呢？

Meltina：上当肯定有了，多的是。而且这些东西无从考究，你说真的是上当了吗？其实也许你认为女装的“他”真的是女的呢？只是现在骗你说是男的，所以我一般都不在意网上的人的性别。

胧月：嗯，猫踢小姐的最后一句话我也有同感，很多事情都是庸人自扰。目前女装确实是网络上很流行的一种现象，人人喊打大可不必。放平心态，坦然面对，他们也是萌意迸发的一道亮丽风景线啊。

Meltina：腐了，开始腐了……



相比前几作，《钻石·珍珠》里的神兽明显多了，而且未知入手方法的居然达到了4种！不过马修是全收集齐了，今天就把方法分享给大家——放心，绝对不用大家去日本参加什么活动，咱们就在国内，自己搞定！

利用游戏的出墙BUG

此次的《口袋妖怪 钻石·珍珠》再次为我们带来了诸多让人欣喜的BUG，比如复制道具，当然还有这个能够出墙的BUG，因为利用这个BUG，我们可以直接来到491、492号精灵所在的地点将其捕捉。但是要注意，使用这个BUG时，可能会出现黑屏、死机甚至记录丢失的不良后果。因此请大家慎用，使用前请务必将存档备份还以防不测，按照以下方法所走步数务必要准确。以下列出方法，仅供参考，出现一切后果作者及本刊概不负责。



No.491 噩梦（ダークライ）

1.先要有冲浪技能，并已在地下做好自己的秘密基地。

2.进入第一个虫天王的挑战房间，当门关闭后，对着下方的门，选择精灵，选择使用冲浪。

3.使用冲浪后向下走一步出门，进入黑暗世界。

4.将手表调到计步器选项，并将步数清零，然后向右走200步。

5.再将计步器清零，向下走256步

6.再将计步器清零，向左走63步

7.使用挖掘道具进入地下，然后立刻上来。如果黑屏（如用SC-SD）就关机。

8.从地下上来或黑屏后关机再开机读取记录后，发现自己已经在新月岛了，虽然画面有些乱但不耽误事。向左走进入树林。

9.进入树林看到40级的491号精灵噩梦，将之收服后，走出森林，乘船回到美央市，收服完成！新月岛会收入地图，但正常方法仍无法到达。



(No.492 塞伊米（シェイミ）

1.要用到冲浪技能和飞天技能，并已在地下做好自己的秘密基地。

2.进入第一个虫天王的挑战房间，当门关闭后，对着下方的门，选择精灵栏，选择使用冲浪。

3.使用冲浪后向下走一步可出门，进入黑暗世界。

4.将手表调到计步器选项，并将步数清零，然后向右走200步。

5.再将计步器清零，向下走363步。

6.再将计步器清零，向右走722步。

7.再将计步器清零，向左走18步。

7.使用挖掘道具进入地下，然后立刻上来。如果黑屏（如用SC-SD）就关机。

8.从地下上来或黑屏后关机开机读取记录时，发现自己已在224号路上方隐藏的鲜花大道上了，不过这时一般是欣赏不到鲜花的……如果花版得特别厉害，就使用一下地图再退出。

9.沿路一直上行，到尽头会看到30级的塞伊米，收服吧。收服完用飞天就可以直接飞回去正常的地方了。

使用存档补丁

这是目前最安全、但也最复杂的方法，但可以一次搞定490～493四只神兽。使用该补丁，可以依次拿到见到神兽的重要道具，需要的硬件为PC、NDS（NDSL）、将《口袋妖怪》存档生成为为256K记录文件的烧录卡，正版卡的话还需要烧录卡支持的存档备份软件REIN。

使用方法是先下载补丁，解压缩，然后将烧录卡的存档文件拷出来，或用存档备份软件REIN将正版卡的存档备份出来，将之存档拷在490.bat、491.bat、492.bat、493.bat所在的文件夹里，并更名为nds.sav，想要得到哪个精灵的重要道具，就双击哪个.bat文件，例如想要得到490号精灵的重要道具，就点两下490.bat。需要注意的是，每次只能拿一个道具，也就是说每打一次补丁，就要将记录

拷回卡里(烧录卡里即可)。虽然接下来可以继续捉,但还是建议一次性把重要道具拿完,然后慢慢捉。下面举我个人的例子。

用Rein15.sc.nds(SC专用),进入Rein界面,选第一项DS SAVE→SAVE FILE,按A,再按A,运行到100%、出现SCURECC后就说明导出成功,记住文件名,将存档拷到"49X"文件夹(490.bat、491.bat、492.bat、493.bat所在文件夹),将文件名改为nds.sav,双击490.bat,出现一个很快消失的窗口,窗口消失后,就表示打补丁成功。将打好补丁的nds.sav拷进SD卡根目录下,删除游戏原存档PMDiamond.nds.sav(游戏的文件名为PMDiamond.nds.dsq),将打过补丁的nds.sav改名为PMDiamond.nds.sav,运行游戏,去任意一个商店,和穿绿衣戴绿帽子NPC对话,得到重要道具玛娜菲的蛋,存档,关机。

从SD卡里将已得到"玛娜菲的蛋"的新存档PMDiamond.nds.sav复制到49X文件夹里,将原来的nds.sav删掉,给新存档命名为"nds.sav",双击491.bat,弹出窗口,窗口消失后,再将打完"491补丁"的nds.sav拷到SD卡根目录下,删除游戏原存档PMDiamond.nds.sav,将打过补丁的nds.sav改名为PMDiamond.nds.sav,进入游戏,来到商店,运行游戏,去任意一个商店,再和那个绿衣NPC对话,得到重要道具会员卡(メンバーズカード),存档,关机……

按照这个方法,经过一次正版卡记录导出,烧录卡记录四次拷入拷出,继续从绿衣NPC那分别拿到与492相关的重要道具大木博士的信(オーキドのてがみ)、493号相关重要道具轮回之笛(てんかいのふえ)后,存档,重启机器。

运行Rein15.sc.nds,选择第二项DS SAVE←SAVE FILE,按A,再按A,选择SAVE文件,选中后按照提示按START,运行到100%,出现SUCCESS后,按A退回Rein15主界面,关机,运行正版游戏,你的正版记录中就已经有了四样重要道具了。这个方法虽然复杂,但比起从493存档里传来改出的神兽,这么捉到的神兽当然更货真价实,而且比起BUG捕捉也是绝对安全,因此马修强烈推荐这种方法。接下来就为大家讲解如何通过这些重要道具获得神兽。

存档补丁下载地址:http://www.tg777.com/levelup/user/pocket/NDS/49x.rar。



捕捉方法简介



No.489 菲奥娜(フィオネ)

经马修证实,玛娜菲(获得方法下面介绍)确实可以通过玛娜菲和百变怪生蛋获得——游戏的数据中菲奥娜的孵蛋步数为10240步,但本人好像走了10300多步——总之,要带在身上很久就是了。





No.490 玛娜菲(マナフィ)

得到玛娜菲的蛋后,带在身上走2560步就孵化出来了,正常我们获得的玛娜菲只有这一个,再从蛋里孵化出来的就都是菲奥娜了。

No.491 噩梦(ダークライ)

拿到会员卡(メンバーズカード),并解决了船长女儿的梦魇事件(治好船长女儿的病就行,不一定要捉住梦精灵)。就可以进入口袋妖怪中心上方原本进不去的房子里,和眼镜男对话后,上床睡觉,然后梦到自己来到一个孤岛——新月岛,一直深入,在树林里遇见40级的491号恶系神兽噩梦,将其收服后,梦渐渐醒来。虽然刚才确实是梦,但自己却真真实实地收服了新月窥视人梦境的噩梦。以后也可以乘船去新月岛了。其实,就捉噩梦来说,打补丁还是比正规的方法少了一段关于毫宅和鬼屋的剧情。

No.492 塞伊米(シェイミ)

取得博士的信件后,去冠军山山洞内右侧的一个出口(需要用攀岩技能到达)现在可以通行了,一路上会用到驱雾、乘浪这些技能,水潭里在早上还有几率遇到乘龙。穿过山洞就来到224号路了,向上走到224号路尽头看到大木博士,和大木博士对话后,他会让玩家对着石头祈祷,并输入要祝福的人的名字(可以随便输入),祈祷完毕,前方出现一条开满鲜花的隐藏道路(路非常长,可以考虑带上菲奥娜的蛋来这孵),走到路的尽头,便遇到了30级的492号神兽塞伊米。收服完后可以一路跑回去,也可以直接用飞天技能飞走。收服塞伊米不算难,关键从山洞里到224号草地,野生精灵和训练师的精灵都非常强大。路很长很远中途没有回复地点,因此一定要注意带上狠家伙——当然,也不要都太强,毕竟还要收服仅仅有30级的塞伊米呢。

No.493 宙斯王(アルゼウス)

必要道具轮回之笛(てんかいのふえ)入手后,重新去殿元山,深入到捉迪亚路加、帕鲁基亚的地方时,会有讯息问你要不要吹笛子——当然要吹了,笛子吹完后,神兽祭坛前面出现了一条极长的天梯,通过天梯到达顶端,就会遇到传说中用1000只手创造了宇宙的宙斯王。注意,天梯即将走到头时记得存档,因为走完天梯到达顶端时,宙斯王会主动扑上来,根本不给你时间存档。



文 ChinaGba 一搭黄土、零式 编 铭风

《魔法工厂 新牧场物语》(以下简称《魔法工厂》)，是为了纪念《牧场》10周年所推出的“《新牧场物语》系列”之一，在继承了传统《牧场》的一贯特色后增加了一个个新亮点，本次为大家介绍的是作物类中的新特色之一——花卉。

《牧场物语》中的花卉

首先大致回忆一下传统《牧场》中的四大花卉：ムーンドロップ草（月泪草）、トイフラワー（三色花）、ピンクキャットト草（猫薄荷）以及マジックレッド草（奇幻草）。一直以来，这四种花卉美化着我们的牧场生活，按季节开放于街头巷尾，山林河边。

ムーンドロップ草（Moon Drop Grass），汉化版《牧场》称其为月泪草，春天最常见的花草。月泪草，只为月亮而开放，它的生命也只有一晚，但在爱情的滋润下它也变得神秘而浪漫。借着淡淡的月色，一对对恋人们在草丛中寻找，据说找到它的人便会得到幸福。《牧场》中的月泪草也开着淡淡的小黄花，你会将它送给心爱的女孩子吗？



トイフラワー，汉化版《牧场》将其翻译成三色花，而实际上，它是如同夫妻蕙一般在一株上开着数朵白花。三色花生长期较长，但以其娇小可爱受到不少MM的亲睐，护士MM艾丽便对其情有独衷。与月泪草一样，为春季的花卉，它的缺点是生长期较长。

ピンクキャット草（Pink Cat grass），汉化者将其译为猫薄荷。实际上猫薄荷是一种草本植物，其气味是猫咪的最爱，有人又将其称为“猫毒品”，晒干后放于猫的玩具之中。但经查证游戏中的ピンクキャット草指的其实是紫苏科的一种耐寒性多年生作物，其花瓣薄，略带粉红色，宜栽培修剪，观赏性高，游戏中夏天可种植，生长期也是夏季作物中最短的。



マジックレッド草，奇幻草，又有人称其为变种花，秋天开放。游戏中它平时为蓝色花朵，但有一定几率会变为红色，并可出售高价。在实际中并没有如此的变色花，在西双版纳丛林中也只有随着时间或日照等因素会随时变色的花朵，如嘉兰。也许正如其名，マジックレッド草便是那如同被施于魔法一般变成红色的奇特花朵吧，小提示，在GBA版中可以通过大地图来观察是否变异，而NDS版中不可预见，所以在NDS版中如果能种出巨大红色奇幻草可是超级幸运的哦。

除了以上四种，《魔法工厂》里又增加了12种新奇花卉：春季的サクラソウ（樱草）、ランプ草（油灯草）、青水晶以及金刚花；夏季的铁千轮、クローバー（三叶草）、野之花火以及绿水晶；秋天的ツリー草（树草）、花红叶、ポンポン草（蓬蓬草）以及赤水晶。初期种子店中不出售花种，但可以在打怪过程中随机得到LV2的种子，通关后种子商店开始出售，不过都是高价且生长期非常长的（40～120天），需要在季节适宜的各个山洞中进行培育。

日文名	中文名	种子价格	成长天数	季节	出荷额	种子出货额	食用效果	怪物掉落（种子）
サクラソウ	樱草	4000	60	春	500	1000	HP-5 RP+21	
ランプ草	油灯草	6000	90	春	750	10	HP-5 RP+21	第一洞アントク（茶色蚂蚁）
青水晶	青水晶	770	100	春	220	10	HP-5 RP+21	第五洞スカイ（青鱼）
金刚花	金刚花	10000	120	春	600	10	HP-5 RP+21	第八洞ドラドラ（龙）
铁千轮	铁千轮	8700	40	夏	800	10	HP-5 RP+21	
クローバー	三叶草	9000	60	夏	350	10	HP-5 RP+21	
野之花火	野之花火	3300	90	夏	350	10	HP-5 RP+21	第七洞リーフン（植物）
绿水晶	绿水晶	880	100	夏	240	10	HP-5 RP+21	第四洞ハナハナ（植物）
ツリー草	树草	2680	40	秋	650	10	HP-5 RP+21	
花红叶	花红叶	900	60	秋	700	10	HP-5 RP+21	
ボンボン草	蓬蓬草	1200	90	秋	250	10	HP-5 RP+21	第七洞ブラン（白色植物）
赤水晶	红水晶	990	100	秋	260	10	HP-5 RP+21	第四洞ハナハナ（植物）

冬天刚过去，冰雪解封，花芽萌生。在《牧场》的游戏中，四季都有着十分突出的特点，前一天还是红叶满地，一到冬1日便是一副遍野雪地的景象，然而厚雪覆盖一个月之后，春1日又突然春暖花开，丝毫没有冰冻三尺非一日之寒的感觉。芳草绿野恣行事，春入遥山碧四周。春天永远是最适合花开的季节。

サクラソウ，樱草，因其在初春便会开放而又被称为报春花。开着红色花的樱草花语是高雅的人；呈紫色花的樱草，花语是青春的悲歌；粉红色的樱草花，花语是蹉跎青春。《魔法工厂》中默认的樱草生长期较长，60天，也就是两个月，一次性采摘类作物，成熟后为粉红色的小花，可以送给种子屋的MMロゼッタ。青春逝去不再还，游戏时间虽短，也要珍惜每一分钟哦。



ランプ草，油灯草是直译，因其长相也有人译作风铃草。风铃草一般呈粉红色、紫色，花瓣合起来如同铃铛一般。风铃后的花语是感谢，花箴言：人没有十全十美的，包括你自己。《魔法工厂》中的ランプ草成熟后更像郁金香，鲜红色花瓣包裹得严严实实的花朵中装满了发光的粉末，所以在黑暗中会放出光芒，着实像油灯一般，如果主角自宅之中可以有花瓶可以插花，那么我想ランプ草将是最佳选择（省电又美观）。



青色，象征着希望、坚强、庄重。凝聚着青色水晶的精华而开放的青水晶花，也象征着战火笼罩下小镇居民们的坚强吧。在《魔法工厂》中共有三种水晶花，分别于三季中开放，春天的青水晶、夏天的绿水晶以及秋天的红水晶，小镇在水晶的守护下与自然所共生，这样的小镇怎么会失去希望呢？



东海中有金刚琉璃山。入海七千里。其上有兽，状如牛、苍身而无角、一足、出入水则必风雨，其光如日月，其声如雷，其名曰夔所出没之记。喜闻山花。黄帝得之，种无数异香花朵。捉之。以其皮为鼓，橛以雷兽之骨，声闻五百里，以威天下。

——《山海经 大荒金刚经》

在我国巨峰，生长着这样一种花，它有着非凡的生命力，从秋开到春，霜雪中依然不改红彤彤的本色，它的名字就是金刚花。在《魔法工厂》中，金刚花更像佛经中产生的一般，从校到叶，从蔓到花都被金色所覆盖（种子价格也是最贵的），然而它顽强的生命力（超长的生长期）却又和巨峰岭上的花朵一般。金刚花的生长期为120天，以游戏中的每月30天，此花需要整整一年时间才能开放。《魔法工厂》女主角ミスト的最爱便是金刚花，至于是否要用上一年的时间种出9朵来送她，就看各位玩家的选择了，也许萝卜还是最佳礼物吧。



春天是百花的开始，今年春天你种花了吗？夏天的花还会开得更加精彩，**敬请期待**。

栏目主持 软饼干

THE SUPER PLAYERS 超级玩家

Vol.11

音乐游戏果然是玩家们最喜欢挑战的游戏种类之一，这不，在继《应援团》和《大合奏 乐团兄弟》后又一款音乐游戏的玩家挑战书扔到了饼干的面前！HOHO，废话不多说了，请各位看官往下看吧！

1小时38分内达成《音乐方块》999999满分的极限挑战！

大家好，我是余生一坠，下面带给大家的是水口哲也著名音乐解迷游戏《音乐方块》（游戏原名《LUMINES》）的挑战模式（CHALLENGE MODE）最速满分挑战。想必有PSP的玩家应该都对《音乐方块》这款游戏或多或少有些了解。本作音乐动听、画面华丽，是出门坐车的必备佳品。

超级玩家：余生一坠

经常出没区域：PSP专区、NDS专区、新闻专区

拥有掌机：GB、GBA、NDS、PSP

担任职务：UPTEAM攻略组成员

游戏方法

游戏方法很简单，那就是4个同色方块组成一个大的方块（后称可消形），被扫描线扫过后就会消除，当带标志的小方块（后称宝石方块）被堆在一个大同色方块内后，与之相连的同色方块被扫过后就都会被消去。每消去5个可消形增加一级，每5级变换一次版面，一共24个版面，一共循环2次，之后进入混沌版面，不再有版面变化。

要达到最速，就要尽量每次都达到4连以上。因为时间限制，所以要快速落下方块，加上思考时间和按键需要的时间，1分钟估计有60到80块。下降的方块最终都会从屏幕上消去，所以没有会浪费的方块。由于方块重叠记数问题的存在，不是必须4个方块才算一个可消形，实际消除时由于需要大片连锁消除，所以平均算作3小块可以组成一个可消形，也就是每落下一次4个小方块一组的方块可以得到160×4÷3≈213.3分。第二种分数是方块快速落下的分数，按平均5分计算，所以每个方块落下后得分218.3分，满分999999÷218.3≈4580块，按每块方块落下用1.2秒时间计算，4580×1.2=5496秒，即91.6分钟，所以理想时间是1个半小时。



堆砌开始

终于可以开始了。（数据计算好费时间啊）

难点1.下落速度

刚才计算的只是理论数据，1.2秒落下一块其实不是非常简单的，玩家可以自行实验。到后期随着游戏等级提高，速度和扫描线速度也在不断变化，又因为要快速落下方块并且让其故意堆起很高以达成连锁的需要，所以在后期经常会出现需要仔细思考的时间消耗，会减慢速度。

难点2.扫描线的困扰

在100级之后扫描线行进速度过慢或过快，给连锁和下落造成困难。因为连锁需要面积大，整个形成连锁的待消除方块面积大，全扫描后才会消除，所以扫描线的进行速度会影响到游戏进度。

难点3.双刃剑——宝石方块

“宝石方块”很厉害，虽然消去时因为没有方块重叠记数，分数不会非常多，但是这轮同色相连方块消去后大量落下的另外一种颜色的方块与下面的同色方块重合，形成继续的连锁，是大好的机会。

难点4.如何化险为夷

100级后大量堆砌起来的待消方块几乎占满整个屏幕，再加上如果此时忽然变换版面的话一定会让人措手不及。此时一定要冷静，否则一个不留神就会功亏一篑。善于利用"宝石方块"大量减少堆积的方块数量是个有效手段。

难点5.耐力

为了挑战必须全部精力集中在解谜部分，不过因人而异在不同时间会进入疲劳期，我的时间开始是半小时，经过长时间的游戏已经上升到1小时。因为手感很重要，所以中断再开的话肯定状态不好，所以如何熬过自己的疲劳期是非常重要的。

钢の布露尼尔：大家好！今天我来客串一把，帮助软饼干一起进行这次超级玩家的采访。

软饼干：谢谢尼尼的到来！下面就热烈欢迎这次的挑战者——坠！

余生-坠：大家好，我是余生-坠，坠是我的昵称。

钢の布露尼尔：坠是哪里人？能谈谈你生活的城市的游戏情况吗？

余生-坠：我是河北的，虽然我住的城市离北京比较近，但是由于城市很古老，人的生活也很质朴，游戏之类比较前卫的东西更新的速度就会比较慢。

软饼干：嗯，那么那里的玩家呢？多吗？

余生-坠：还好吧，虽然城市比较古老，大部分都是在游戏店或者从各个论坛聚集起来的。

软饼干：聚会上一般玩些什么游戏呢？

余生-坠：那《怪物猎人》自然就必不可少了。

钢の布露尼尔：嘿嘿（奇怪的笑声），那NDS呢？

余生-坠：当然……会在杀完龙后玩《马里奥赛车》缓解下紧张的游戏心情的。

软饼干：你的父母知道什么是PSP吗？

余生-坠：知道的，他们也经常看我玩游戏，有时候也会一起玩，虽然有时候会把主机的名字弄混。

钢の布露尼尔：那他们支持你玩游戏吗？

余生-坠：属于中立吧。随着我岁数增长而且没有耽误正常工作和学习，所以他们也没有太多阻拦。父母看到我的文字出现在书上，是很欣慰的。在这里，我感谢他们。

钢の布露尼尔：好开明的父母啊。

钢の布露尼尔：你是怎么想到要挑战《音乐方块》这款游戏的呢？

余生-坠：方块解谜部分离不开音乐，音乐也不能脱离方块的堆砌而存在。将解谜、音乐和画面整合在一起，才成为一个整体，达到现在这样的效果。而且我又是非常喜爱音乐的。

钢の布露尼尔：好有内涵！不愧是"文学青年"。我非常喜欢水口哲也的《陨石大战》这款游戏。

余生-坠：我从DC上的《太空频道5》开始我就一直关注水口的作品，水口味道十足的《陨石大战》自然也不例外。

软饼干：《陨石大战》和《音乐方块》这两款游戏在你看来有何不同呢？我觉得前者的解谜部分更强些。

余生-坠：《陨石大战》确实是款非常棒的解谜游戏。而《音乐方块》更加成人化些吧，需要一定的美术和音乐鉴赏能力才能真切体会到那背景CG和电子乐的配合是多么美妙。

软饼干：呵呵，时间模式就能感到紧迫感。那么下一个挑战目标是什么呢？

余生-坠：其实就是《陨石大战》的时间挑战啦！呵呵，说笑的，其实我知道尼尼正在做着这项工程。

钢の布露尼尔：敢跟我抢饭碗！杀！

软饼干：不许打架！一个一个按顺序来，乖……

钢の布露尼尔：（故做镇定状）坠平时喜欢听什么音乐呢？说起来"软饼干"本身也是一个乐队的名字呢！

软饼干：……

余生-坠：欧美的摇滚乐居多，现在偏向于英伦音乐。

钢の布露尼尔：呵呵，我还学过二胡，坠呢？

余生-坠：我是吉他手，也算半个主唱。

钢の布露尼尔：厉害！阿坠那篇被提名的小说《迷失蔚蓝》就很精彩！你应该是很感性的人吧。而我看挑战解说部分有很多数字的计算，我想对于感性强于理性的坠来说是很头疼的事情吧？

余生-坠：呵呵，算是感情比较细腻、敏感的人吧。我是比较头疼数学计算的，虽然我学的是工科。但为了这次挑战更完美，我还是进行了比较严密的计算。

钢の布露尼尔：虽然用了很多"约等于"……（偷笑）

软饼干：上次BOBXU在挑战《俄罗斯方块》999级的那次行动中，他可是遇到了很多郁闷的事情。在你的挑战过程中是否也有很多让人哭笑不得的事情？

余生-坠：是啊，挑战是充满艰辛的！（废话）十·一期间，帮朋友买PSP的时候，不小心把我的记忆棒给格式化了，记录全没了。虽然对于《音乐方块》影响不是非常大，但是其中有一个我非常喜欢的SKIN是需要20小时游戏时间才能出现的，很是影响了我的心情。

软饼干：记录丢失……真是可怜。编辑部也经常出现这种情况……

余生-坠：比这更惨的还有！我即将将满分时间接近到1小时40分钟时，但是那次游戏过程中截了很多图，自己又有把记忆棒装满的习惯，结果在最后达成满分时截图不能保存。只得第二天重新来过。

软饼干：但最终还是完成了挑战！可喜可贺！坠对"达人"是怎么定义的呢？

余生-坠：我认为"达人"是对游戏有着很浓烈的"爱"的人。因为只有怀着"爱"来进行难度相当高的挑战，才能使挑战的结果不止是单纯的数字。

钢の布露尼尔：嗯，采访了那么长时间，阿坠果然是最有内涵的一位啊。希望你能够多多发挥自己的文采，我们共同努力一起给《掌机王SP》加油吧！最后阿坠还有什么想对大家说的吗？

余生-坠：感谢《掌机王SP》给我这次机会和大家一起聊游戏，我最后想送给大家一句日剧《一升的眼泪》中我最喜欢的句子："以花蕾喻我花蕾般的人生，想要不留遗憾地珍惜这青春的始终。"希望所有玩家都能从游戏和生活中守住自己的幸福。

PSP热点新闻追踪

文 C.H.1.
编 米格

PSP外形成为众多MP4争相仿冒的对象。走进数码产品店，各式各样酷似PSP的MP4让人应接不暇。不过仅仅是外形有几分像而已，这些MP4往往只能玩FC游戏，作为招牌的播放功能也只支持一种播放格式。无论是硬件性能还是播放效果，都无法与PSP相比，但唯独价格还比较接近。(笑)准备购买这些伪MP4的朋友快醒醒吧，PSP才是你们的绝佳选择啊！（米格：又是一个索青，还是快继续你的软件新闻吧。）

游戏破解

PSP游戏破解继续

最近PSP上的不少好游戏又相继被破解，推出ISO下载。这些游戏包括《皇牌空战X 诡影苍穹》、《横行霸道 罪都故事》、《极品飞车 卡本峡谷》、《忍道 焰》、《荣誉勋章 英雄》、《鬼魂力量VS混沌世代》、《地牢围攻 痛苦王座》、《家庭星空 携带版》等。临近年底，更多的好游戏还将陆续到来。另外，Dark_AleX发布了最新《山脊赛车2》Demo的破解补丁，经验证，此款补丁同样也适用于万圣节版《乐克乐克》Demo，打补丁后的Demo可以在2.71系统下运行，而无需2.81的最新系统。打补后的Dem o可以在Levelup掌机频道下载，感兴趣的玩 家不妨试试。

相关软件速报

Devhook Launcher/VSHEX Mod

PSP用ISO引导工具Devhook Launcher/VSHEX Mod于10月下旬推出V1.65c版，加入对2.71SE B自制固件的支持，增加韩语字库、简体中文帮助文件，对葡萄牙语做了改进。

模拟器

PSX-P开发新进展

虽然索尼官方的PSP用PS模拟器推出在即，但还是有很多人对来自民间的自制模拟器抱有极大兴趣。PSX-P最近又放出一段视频，虽然视频比较模糊，但我们仍能够辨别出，PSX-P的确可以在PSP上运行PS大作《最终幻想Ⅶ》。视频长达10分钟，从开始运行，直到第7分钟的时候，我们才看到片头Square Soft的标志，可见PSX-P的运行速度是多么缓慢。有兴趣的朋友可以登陆http://www.youtube.com/watch?v=ayuTdZj6djc看看这段视频。



新NeoGeo模拟器推出

推荐

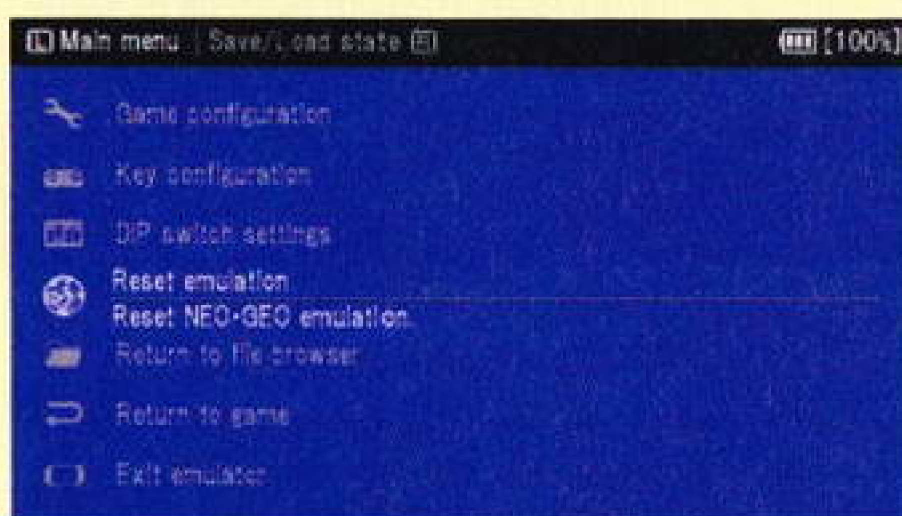


在完成PSP用CPS模拟器后，NJ也没闲着，又将NeoGeo模拟器拾起来，依照开发CPS模拟器的思路，推出新的PSP用NeoGeo模拟器MVSPSP。与先前的NGEPSP相比，MVSPSP模拟的是SN K的MVS街机基板，而非NeoGeo CD家用机。这就意味着，MVSPSP可以直接运行Mam e模拟器等兼容的游戏ROM，大大方便了玩家。

MVSPSP的使用 方法和CPS2PSP大致相

同。我们要将ZIP格式的游戏ROM以及BIOS文件neogeo.zip拷贝到软件roms目录。因为PSP显存的关系，仍需要在电脑端通过romcnv.exe转换Cache文件，同时拷贝到软件cache目录。在PSP上运行MVSPSP，首先出现游戏列表，选中游戏后，按○键进入游戏。游戏时，同时按START键和SELECT键进入系统设置菜单，包括画面比例、按键等都可以进行调节。具体项目和CPS2PSP类似，相信大家都不陌生吧。

MVSPSP能够模拟运行不少NeoGeo街机游戏，包括《格斗之王94》、《合金弹头》、《世界英雄》等。游戏声音、贴图正常，速度基本能达到50FPS以上。如果你是SNK粉丝，那一定不能错过MVSPSP。



相关软件速报

ScummVM

PSP用老式电脑游戏模拟器ScummVM于10月27日推出V0.9.1版。新版修正了对Humongous Entertainment公司游戏的支持，改进了对《Indy3》FM-TOWNS版的检测，支持了非英文版本游戏等。



PSPUAE

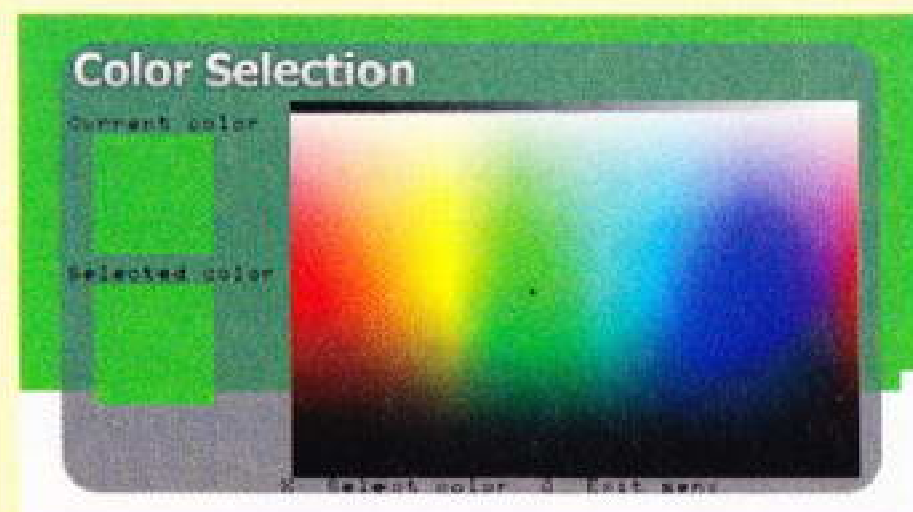
PSP用Amiga模拟器PSPUAE于10月21日推出V0.6版，采用全新的帧率控制系统能自动识别PAL、NTSC制式，真正的四声道立体声，支持1.7MB高密度磁盘游戏，修正了菜单错误等。



自制软件

PSPPaint新版推出

PSP用绘图软件PSPPaint于10月29日推出V0.51版，修正了调色板光标移动错误，笔刷能够显示颜色等。使用PSPPaint我们可以在PSP屏幕上绘制各种颜色的图形。PSPPaint的使用方法比较另类，用方向键的上、下、左、右调节笔刷大小，按左键宽度变窄，按右键宽度变长，按上键高度变小，按下键高度变长。调整好笔刷大小后，用PSP摇杆控制笔刷移动，按×键绘图。按△键调出调色板，按×键选择颜色，按○键返回。



相关软件速报

PSPBrew

电脑上的PSP自制软件管理工具PSPBrew于10月27日推出V0.91版，修正了法语语言错误，支持新2.71SE改版固件，加

入图标快速排列功能，当PSP以USB模式连接到电脑时可以在盘符上点击鼠标右键执行排序等。

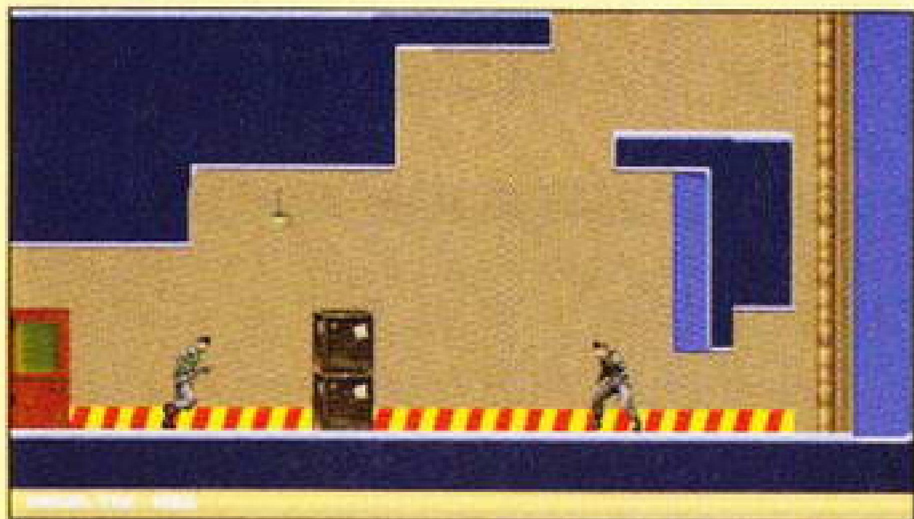
PiMPStreamer

PSP主机专用无线流媒体播放软件PiMPStreamer于10月27日推出V0.76版，加入对FLV格式以及YouTube.com网站视频的支持。

同人游戏

《Special Operations》新版发布

潜入型游戏《Special Operations》于10月30日发布V0.2版。新版添加按Select键截图的功能，加入第六、第七两个新关卡，修正了跳跃和关卡方面的错误。游戏开始能够选择七个关卡，按×键确定。游戏中，按方向键的上键为攀爬，按下键下蹲，按R键拔枪，按○键射击。



《Legend Of Hyrule Linkens Quest》新版推出

PSP上的仿《塞尔达传说》同人游戏《Legend Of Hyrule Linkens Quest》于10月29日推出V2.1版。加入获取剑的情节和迷你游戏菜单，修正了重新进屋、游戏结束可能导致崩溃的错误以及不能正常控制炸弹的问题等。游戏的场景已经搭建完善，只是还差一些故事情节，期待早日推出正式版本。



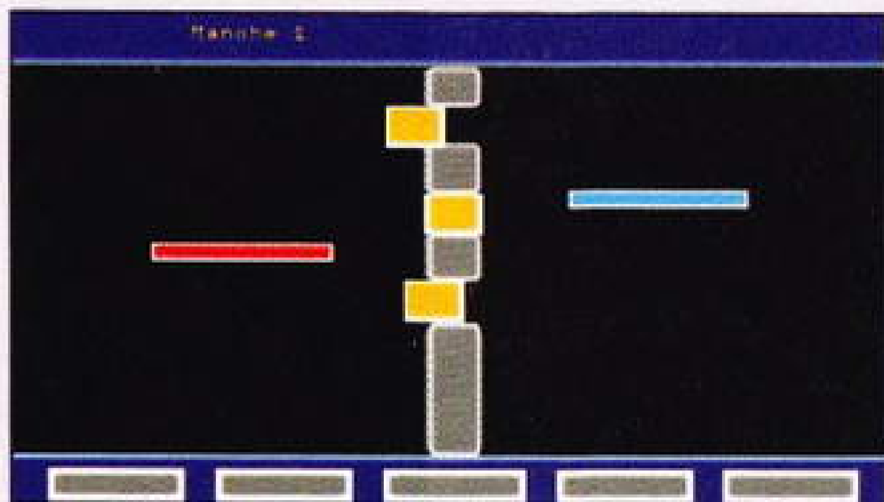
相关软件速报

《48 Hour Pong》新版公开

PSP用球类游戏《48 Hour Pong》于10月30日推出修正版D。新版将背景音乐格式从OGG变更为MP3，能够自动播放记忆棒PSP\MUSIC目录下的MP3音乐，如果该目录下没有音乐则播放游戏内置音乐，加入全新的生存模式等。《48 Hour Pong》的画面虽然有些简陋，却是款3D游戏，给人很强的立体感。游戏玩法有点类似乒乓球，用挡板挡住小球，不让其掉到台子外。游戏时用方向键的左、右或□、○键操纵挡板移动。

Pousse Pousse VS

《Pousse Pousse VS》是一款PSP用休闲小游戏。游戏玩法很简单，可以支持两个玩家同时操作，L键控制红板，R键控制蓝板，最先将砖块撞到地上的一方获胜。



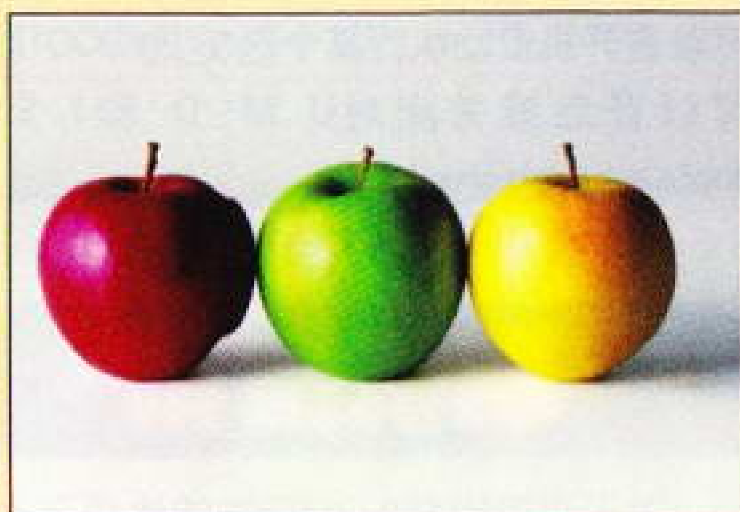
达人Dark AleX推出的PSP 2.71自制固件再次改写PSP历史，新版本甚至可以直接运行ISO、CSO，实在是太方便了。相信不少朋友已经刷了这个固件吧。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp52.php?Platform=psp。

文 ZinniaSun 编 米格

玩ISO游戏原来可以这么简单

——自制2.71固件更新介绍

在上一辑中，小Z就介绍了这款由天才黑客Dark_AleX制作的自制2.71固件，并在文章的末了提及了新版本即将加入PSP系统菜单下直接运行ISO这一强大功能的消息。短短半个月过去了，又到了Dark_AleX发布新成果的时间，大家惊奇地发现这次发布的新版本自制2.71固件带来的震撼远不止Dark_AleX预告的那些，究竟新版本又加入了哪些令人兴奋的功能呢？还是让笔者慢慢道来这款日益成熟的自制固件的新动向吧！


▲自制 固件正在一步步走向成熟。

功能介绍

在51辑《掌机王SP》中小Z就为大家介绍了自制2.71固件Rev.A版本的使用方法以及刷机教程。（什么？你没有看到，限你三分钟之内翻到51辑131页在两分钟内阅读一遍。^_^）该版本虽然在某些设置上还不是很人性化（比如最常用的1.5版本自制软件却被放在了GAME150而非默认GAME目录下），但它已经实现了整合1.5、2.71两大系统各自优势的首要目标，而且稳定性及易用性还是令广大玩家非常满意的，这也让各位玩家对这款自制固件的后续版本充满了期待。

“既然已经是2.71版本小P，为什么还要再通过DevHook虚拟出一个2.71系统来运行ISO呢？”就是这样一个简单的问题，让Dark_AleX确立了后续版本的开发方向。于是自制2.71固件Rev.B的首要任务，就是解决直接在系统菜单下启动记忆棒里存储的游戏ISO。10月24日，2.71自制固件SE-B版本诞生了，仅仅是在系统中加入ISO、CSO格式游戏镜像文件支持这一点，就足以成为各位玩家们最好的选择。不过与DevHook相同，这个版本运行镜像文件还是需要任意UMD光盘进行引导的。但谁都没有想到3天后，也就是10月27日，Dark_AleX紧急放出了2.71自制固件SE-B'版本，除了修正记忆棒中没有iso文件夹会发生严重错误这个程序漏洞以外，竟直接加入了一个实验性的NO-UMD模式，通过它，运行ISO、CSO游戏镜像将无需UMD光盘引导即可进入游戏！仅这一点改变，就足以让这款软件版本由SE-B升级到SE-C了，可Dark_AleX考虑到目前NO-UMD模式还处在实验性阶段，在兼容性上还存在许多已知和未知的问题，急需广大玩家一起来帮助他进行测试，因此发布时就决定定名SE-B'版，这种做法不能不让我们对这位黑客考虑问题的严谨态度表示赞赏。下面列出了SE-B及SE-B'的各种新特性，可以看出新版本还加入了一些人性化的设定。


▲自制固件为我们提供了无限的可能性。

自制固件功能表

SE-B
直接在系统游戏菜单的记忆棒下启动ISO、CSO游戏镜像文件
支持所有以前无法兼容的高版本UMD游戏
允许将记忆棒下PSP\GAME文件夹设定为1.50版本自制软件的启动目录，而将2.71版本自制软件目录调整到PSP\GAME271文件夹下
可以在开机自动执行某个指定的EBOOT程序
可以开启或关闭对UMD和ISO打noplainmodulecheck补丁
可以开启或关闭强制从UMD中的boot.bin文件启动

SE-B'
修正记忆棒下缺少iso目录会发生死机崩溃的漏洞
加入实验性的无UMD引导运行ISO、CSO游戏镜像功能，此功能在默认情况下关闭
加入UMD光盘插入模式下的isofs驱动（此选项在高级设置中），开启后会降低对UMD光盘游戏的兼容性

刷机指南

关于这款自制2.71固件的优点在上辑《掌机王SP》中我们已经为大家进行了详细的介绍，因此这里就不再赘述，直接跳入刷机方法说明部分。首先依旧要强调，这款自制固件只适用于非TA-082主板PSP，也就是打开UMD舱盖右上角电路板上没有印刷倒写IC1003字样的PSP主机。如果你是一台硬降级的TA-082主板1.5主机，那么请千万不要使用这款自制固件，因为它会将你的小P变成砖头！至于主机的固件版本，如果是使用Dark_AleX的"官方"软件刷机，SE-B的刷机程序中包含了一个全新刷机程序和一个升级程序，可以对你的非TA-082主板1.50版本PSP直接进行全新刷机，或是为已经刷机为自制2.71固件SE-A版本的PSP进行固件升级。而要刷机至SE-B'版本固件，则需要已经刷机为自制2.71固件SE-A或SE-B版本的PSP才行。也就是说要想使用无需UMD引导的SE-B'版本，我们就必须先刷机到SE-A或SE-B版本，然后再升级到SE-B'版本。下面我们以Levelup网站放出的安装版本为例来对刷机和升级这两大步骤进行说明。



▲最方便也是最可靠的鉴别TA-082主板的方法。



▲从Levelup网站上就可以下载到所需软件。

全新刷机SE-B

此过程只针对非TA-082的1.5版本固件主机刷机为SE-B，如果你已经按照上辑《掌机王SP》中介绍的刷机方法刷了SE-A版本自制固件，那么这部分可以完全跳过，直接进入到后面升级SE-B'部分。

1.登陆Levelup掌机频道下载完整固件安装包安装文件，下载地址为：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1289，下载后将psp2.71_SE-B.rar文件解压缩，得到"全新安装包"文件夹。

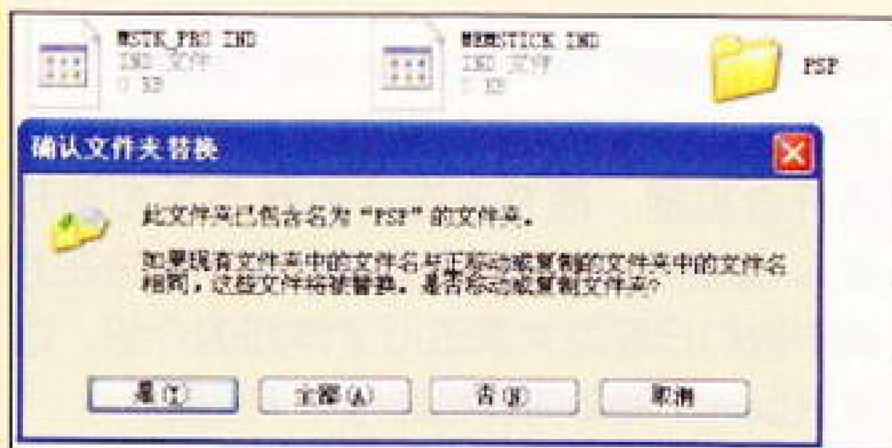
2.将PSP连接到电脑上，开启USB连接模

\全新安装包



▲将这个名为PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录下。

式，然后把“全新安装包”文件夹中的“PSP”文件夹直接复制到记忆棒根目录下，在弹出的“确认文件夹替换”提示中选择全部即可。



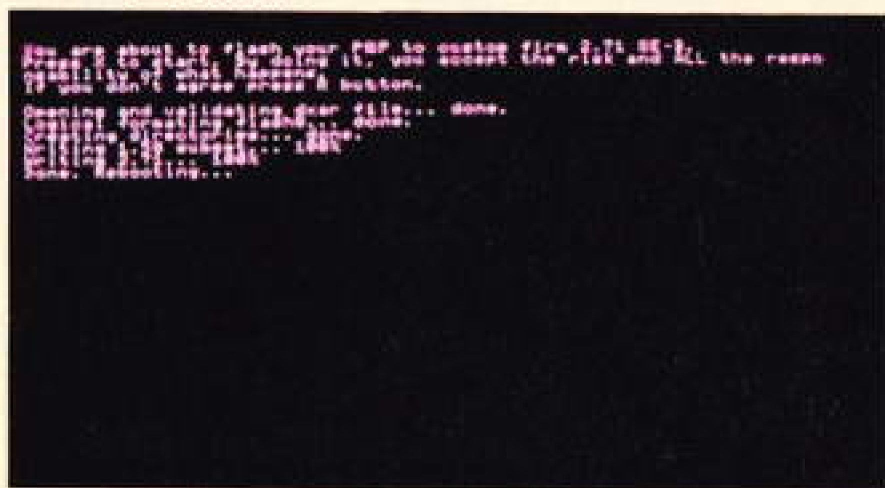
▲直接选择“全部”即可完成安装过程。

3．回到PSP系统菜单，选择“Game”→“Memory Stick”→“2.71 SE-B Firmware Install”。



▲选择这个图标启动刷机程序。

4．在电池电量75%以上的情况下，按×键即可开始刷机，按R则会返回系统选单。这里我们按×键稍等片刻，这期间千万不要关掉PSP开关或是拔出记忆棒！等进度完成到100%时，程序会自动重新启动PSP并返回到2.71系统界面。


▲完成刷机过程后程序会自动重启。

5．进入“Settings”→“System Settings”→“System Information”中，检查“System Software”的版本名称是不是已经变成“2.71 SE-B”，如果一切正常则表示刷机已经成功。



▲系统已经变成“2.71 SE-B”版本啦。

固件升级SE-B'

完成了首次刷机，你的机器已经是SE-A或SE-B的自制2.71系统，那么下面就可以通过升级过程来迈入SE-B'的NO-UMD免引导时代了！

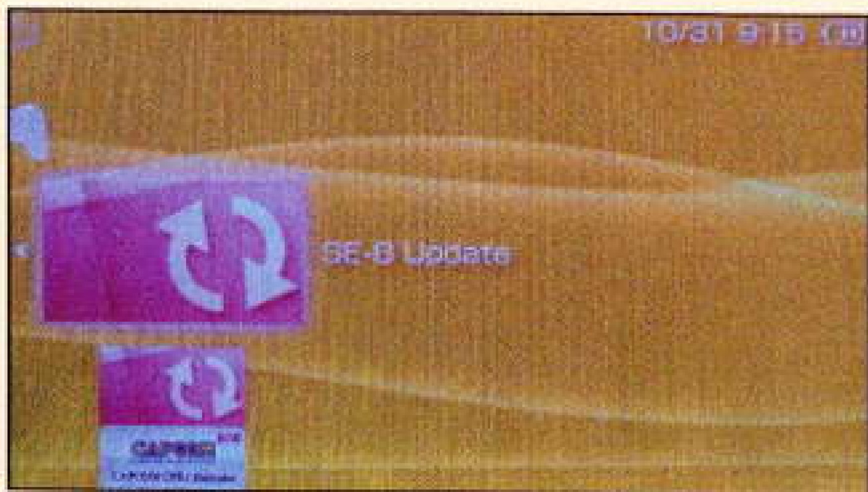
1．登陆Levelup网站下载SE-B'升级程序，网页地址为：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1309。下载完成后解压271_SEB2.RAR文件。

2．连接PSP后将解压得到的“PSP”文件夹复制到记忆棒根目录下，在保证没有修改SE-B设置的情况下选择“Game”→“Memory Stick”，就会看到“SE-B Update”的程序。



▲开启后按下×键很快就能完成升级过程。

3．执行后程序会提示按×键继续，按下后很快就会完成刷机过程，并返回到系统界面。这时再查看系统版本已经变成了2.71 SE-B'了。



▲“SE-B Update”就是升级SE-B'的刷机程序。

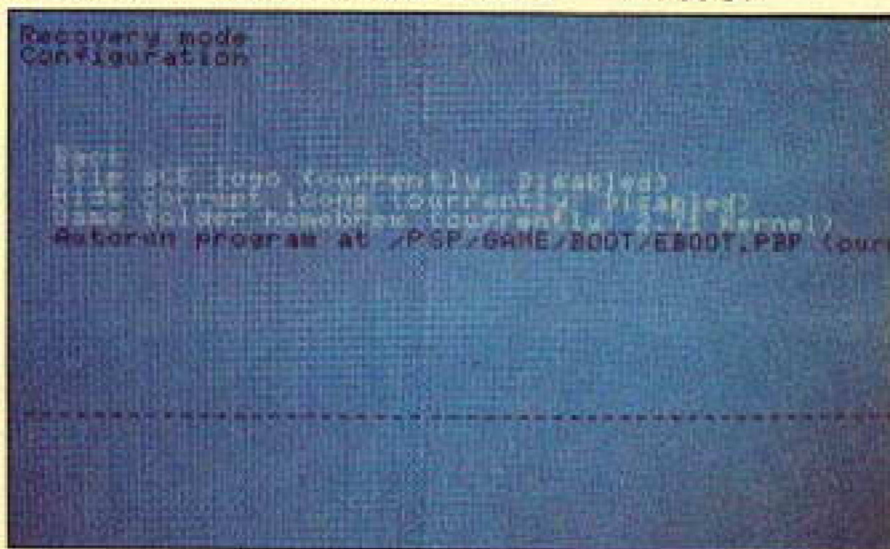


▲又一台最强系统2.71 SE-B'小P诞生了。

使用指南

新版本固件继承了SE-A版本固件的所有功能，在采用默认设置时，1.5版本自制软件只需要放在记忆棒的PSP\GAME150文件夹下，就可以在系统菜单的"Game"→"Memory Stick"中被识别到并成功运行，而2.71版本自制软件(也就是在官方2.71版本PSP上通过HENC启动的软件)依旧放置在PSP\GAME文件夹下即可。至于ISO、CSO文件，则直接放置在记忆棒根目录ISO文件夹下，之后就能在系统菜单的"Game"→"Memory Stick"中看到镜像游戏的图标。由于在默认状态下，SE-B'自制固件的NO-UMD免引导模式并没有开启，因此这时如果想启动游戏的话，还是需要放入任意一张UMD光盘来引导的。想要开启免引导模式，就来一同看看SE-B'固件的详细设置吧。

在打开小P开关的同时长按R键就会进入SE-B'系统的"Recovery mode"修复模式(必须是在拖动电源开关10秒钟左右彻底关机后再开启机器，而并非在待机状态下扣动开关)。修复模式中的一些选项的使用方法在上辑中我们已经为大家进行了详细的介绍，这里只以一个简单的表格进行一下说明。



▲Configuration菜单下的设置都比较有用。

Toggle USB		开启以闪存盘在电脑读写记忆棒的功能	
Configuration		配置菜单	
	Back	返回上一页	
	Skip SCE logo	开机时跳过SCE的启动动画SE-B'默认关闭此功能	
	Hide corrupt icons	消隐在浏览记忆棒程序时1.5版本自制软件的破损文件，SE-B'默认关闭此功能	
	Game folder homebrew	设置PSP\GAME文件夹下存放软件的运行模式，"1.50 kernel"表示存放的是1.5版本自制软件，这时2.71版本自制软件则需要放在PSP\GAME271文件夹下；"2.71 kernel"表示存放的是2.71版本自制软件，这时1.5版本自制软件则需要存放在PSP\GAME150文件夹下，并且"2.71 kernel"为SE-B'的默认设置。	
	Autorun Program at...	开机时自动运行记忆棒PSP\GAME\BOOT\EBOOT.PBP程序，SE-B'默认关闭此功能	
	Use NO-UMD	开启免UMD光盘引导功能，SE-B'默认关闭此功能(强烈建议大家开启此选项，除非某些无法运行的文件)	
Run program at...		运行记忆棒PSP\GAME\RECOVERY\EBOOT.PBP程序，可以用来修复自制固件或是将系统还原回官方固件版本(详细使用方法在参看51辑《掌机王SP》)	
Advanced		高级设置(不建议大家修改)	
	Back	返回上一页	
	Advanced configuration	高级设置(无特殊需要请勿修改)	
		Back	返回上一页
		Plain modules in UMD/ISO	开启Plain modules补丁，SE-B'默认关闭此功能
		Execute BOOT.	在读取UMD、ISO游戏时从BOOT.BIN进行启动，SE-B'默认关闭此功能BIN in UMD/ISO
		Use isofs driver...	在UMD插入模式下使用isofs驱动，SE-B'默认关闭此功能
Exit	退出并自动重启PSP		

当然，以上这些设置中对玩家们最为有用的就要属开启NO-UMD免引导功能了。但是一旦NO-UMD模式已经被开启，想要运行UMD光盘，最好还是在开机按R键进入修复模式将免引导模式关闭掉。因为免引导模式在模拟UMD方法上与UMD模式存在很大的差异，而一旦开启了免引导模式的设定，即使运行UMD也会采用这种独特的引导方法，可



▲通过ISO直接启动《皇牌空战X》。

能会造成一些UMD光盘无法运行或出现兼容性问题，这一点大家一定要注意。另外根据小Z的测试，NO-UMD模式在运行效果上还是非常不错的，不但一些需要老固件版本运行的ISO镜像游戏可以成功启动，那些需要2.8、2.81等新版本固件启动的游戏也同样能运行。笔者测试的如《天地之门2 武双传》(2.8版本固件)、《福特街头赛车》(2.8版本固件)、《忍道 焰》(2.81版本固件)、《Snoopy》(2.81版本固件)以及《荣誉勋章》(2.71版本固件)等数款游戏都实现了完美运行！

周边软件

在SE-A推出后，很快就有了2.71 SE-A Customizer这款软件可以让你对自制固件进行一些个性化设定，在SE-B推出后不久，UFlash这款美化设定软件的1.55最新版也加入了对自制固件的支持。当然，这两款自制固件美化软件对于一般玩家来讲并没有什么特殊意义和诱惑力。可是如果说能够在运行ISO、CSO镜像游戏时进行超频，那对于玩家来讲恐怕就有很大的意义了，它意味着更短的读盘时间、更快的游戏速度。而下面要介绍由国外玩家Cpasjuste制作的Overclocking Module 02这款SE-B'专用超频模块就能实现小P超频的功能。



▲加入了对SE-B固件修改支持的UFlash 1.55版。

这款软件在10月28日推出01版本后很快就在29日更新了02版，加入了333Mhz(速度最快但无法使用Wi-Fi无线网络)、300Mhz(速度快并且可以使用Wi-Fi)以及111Mhz(速度最慢但最为省电)三种主频调节选项，但这款软件同样需要修改固件，因此也希望大家在使用时一定要多多注意。

首先上网下载这款软件，下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=11004，解压缩后将PSP_ROOT文件夹下的PSP目录拷贝到记忆棒根目录下即可。再进入"Game"→"Memory Stick"直接运行"DA_SEB_OC_MOD"后就会进入刷机界面，这时按下○键则会刷为300Mhz(最为理想的超频设定)，按下□键会刷到333Mhz，按下×键会刷到111Mhz，按下△键则会移出超频设定。刷机完成后系统会自动返回，只要在系统直接运行记忆棒ISO、CSO游戏的情况下小P都会保持在超频的频率。



▲直接启动DA_SEB_OC_MOD就可以进入刷机超频程序了。

总结

现在的SE-B'版本自制固件虽然已经加入了基本的游戏功能，但是同DevHook相比，还是缺少各种插件的支持，比如截图、USB直接硬盘读取ISO等附属功能还都没有跟上。但是作为一款新兴平台，又是天才黑客Dark_AleX的力作，相信在开发者们掌握这款自制固件的特性后，一定也会在直接进入ISO镜像游戏的功能上加入丰富插件来实现各种附属功能，至笔者完稿之日，PSP修改器插件CWCheat就已经推出了针对SE-B的专用版本，因此其他拓展功能的插件也是指日可待，我们会在下辑中对这些插件进行一些专门的介绍。另外，目前SE-B'存在着两个已知缺点，首先系统菜单语言依旧不能选中文，第二是目前的SE-B'无法运行破解后的高版本固件才能运行的官方游戏Demo。不过好在这两点的影响都不是太大，还是让我们继续期盼这款自制固件有更好的发展吧！



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

深秋的广州，天空开始飘下暗黄的落叶，冷空气的来袭让人们多添了几件衣裳。在游戏市场里，一股躁动不安而又激动的气氛弥漫于卖场当中。这是因为PS3与Wii马上就要发售了，国内水货商都在忙着找关系准备第一时间入货后猛赚一笔，不少商店已经打出了接受预定的广告。相比之下，掌机的销售冷清了许多，半个月后游戏店的主角肯定属于PS3与Wii，PSP和NDSL的销售量会因此下降吗？

首先我们来关注一下PSP的行情动态。从11月初打探到的消息看来，PSP的售价连续一个多月持续下滑。现在1.5黑色豪华日版PSP的价格已经跌落到1700元，而1.5黑色普通日版PSP的价格则跌到1580元。同样的，白色版本的主机也有卖，价格稍微贵了一百多元。目前1.5白色豪华日版PSP的价格为1840元，1.5白色普通日版PSP的价格为1700元。1.5港版PSP已经不多见，2.71系统的黑色或白色豪华港版PSP的价格为1650元。

PSP的价格之所以从热潮中跌落了下来，主要原因是因为降级技术的成熟。目前，不管是软件降级或是硬件降级，奸商们都掌握了一流的技术，因此许多玩家都纷纷花钱把自己的高版本主机降下来。如此一来，购买新机的人群不再拥挤，市场的需求量回归正常水平，迫使水货商放低价格来销售新机。消费需求决定价格，这条"真理"总不会错的。

时间逼近年底，PSP冒出大量不俗之作。《皇牌空战X》港版的售价为300元，这个游戏的ISO早早地就被人在网上公布，中文汉化版也在11月初推出。《天地之门2 武双传》港版的售价为320元，由于是官方全中文化，因此素质有一定水准，很适合用来收藏。《杀戮地带》的ISO在网上流传了一段时间，但笔者在市场里并未看到有卖。如果有的话，相信售价也会是在300元出头吧。

上辑市场扫描里笔者提到4G组装记忆棒已经推向市场，当时的售价为680元。而半个月后价格已经跌落至650元，不少网络商人甚至打出了599元的广告语。就目前而言，这批4G组装记忆棒应当是新购主机者的配件首选。和价值300多元的2G组装记忆棒相比，4G组装记忆棒省却了更换的麻烦，可谓一步到位。



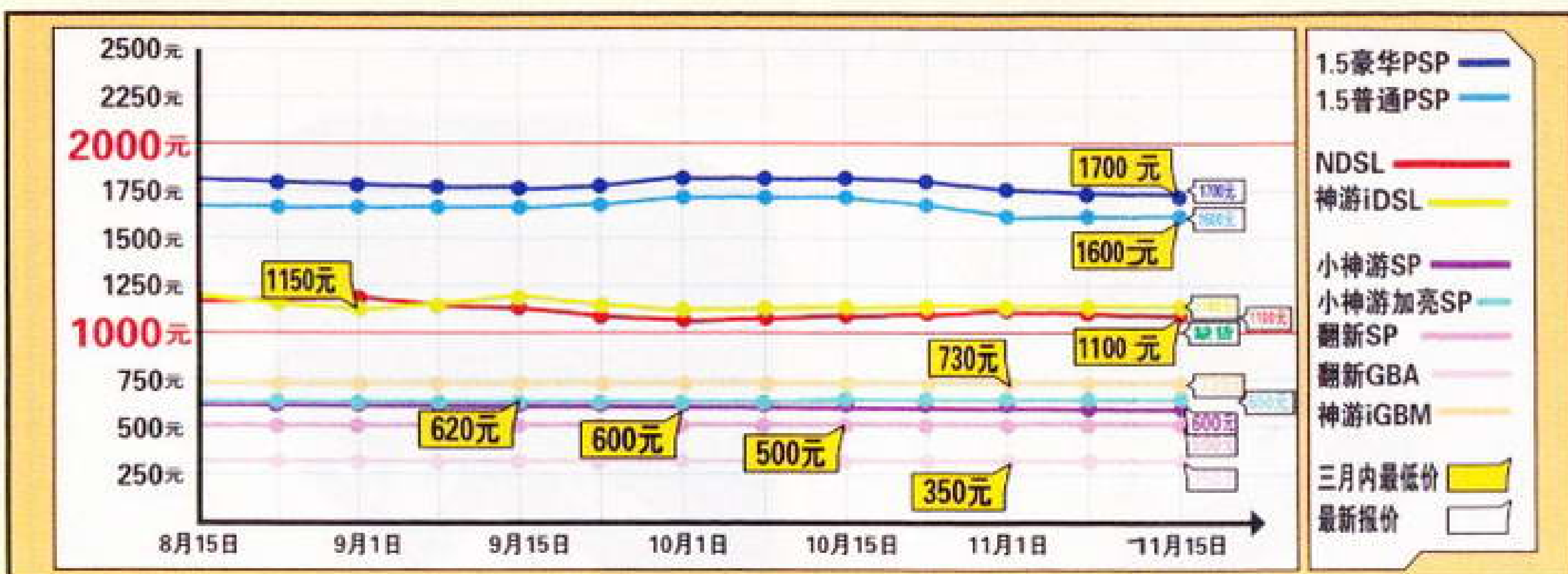
▲一些大作游戏在发售后不久便被汉化，正版游戏的销量多少都会受到一定影响

PSP售价持续下滑，NDSL自然也不甘落后，经过半个月的变革，11月初白色美版NDSL的售价跌落到1100元，而黑色美版NDSL售价同为1100元，同时有一个好消息便是：美

版粉红色NDSL也到货，价格为1120元。美版的NDSL价格算是所有版本里面最便宜的，如果大家对110V的变压器无所顾及的话，那便优先考虑美版NDSL吧。想买220V变压器主机的话，几个月前风靡水货市场的欧版NDSL现在已经很难看到有卖了，偶尔有一两家店有黑色欧版NDSL，开价就高达1420元，如此看来大家就只能买神游iDSL了。现在白色iDSL售价为1180元，神游iDSL没有把进价压到美版机器之下比较遗憾，实际上消费者购买水货的一个主要原因便是价格，假若行货主机价格可以比水货便宜，那么销路一下子就打开了。日版NDSL方面，最贵的粉红色日版NDSL实然由1420元跌至1280元，看来前段时间是因为缺货才卖那么贵。目前最贵的版本为白色日版NDSL，价格为1300元。浅蓝色、深蓝色日版NDSL的价格均为1270元。

正版游戏方面，《口袋妖怪 钻石 · 珍珠》终于逐步到货。因为中文版即将被汉化出来的缘故，许多玩家都表示宁愿用烧录卡来玩这款游戏。当然对于FANS们来说购买一盘正版作为收藏还是很有纪念价值的。除了《口袋妖怪》，比较受瞩目的游戏还有《最终幻想 III》，它的售价390元为目前所有游戏中最贵的。

谈到烧录卡，最近SC小组推出了两款支持震动的NDS烧录卡。一个是SC-miniSD Rumble，俗称"SC-miniSD振动版"，售价为190元。这款烧录卡的外型和老版的SC-minSDi一模一样，但贴纸的图案都相应地设计成了新样式，该卡去除了GBA游戏功能，由于SC系列烧录卡在GBA运行方面都不是很理想，再加上现在NDS游戏大行其道，因此去除GBA功能的做法可以理解。其二为SC Lite Rumble，俗称"SCL振动版"，这款暂时未看到有卖，价格自然也不明了。其余品牌的烧录卡价格大致未变，DSlink售价298元，G6L售价490元，M3L售价360元，EZ4LD售价为340元，Ewin2-microSD售价为190元，SCL售价为298元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.level up.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1700(1.5)	1580(1.5)	1180	1100	—	730	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1600(2.71)	1400(2.71)	—	1070(粉 1100 (黑、白)	800	—	550	680(背光)	650
安徽合肥	红星四海电玩	1650(1.5)	1500(1.5)	1120	1100	850	—	550	620(背光)	480
浙江杭州	玩之菌电玩专卖店	1850(1.5) 1780(2.71)	1650(1.5) 1580(2.71)	1180	1180	—	—	750	660(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1780	1600	1230	1230	950	780	780	640 670(背光)	640

硬件短消息

经过一段时间的改版，《硬件短消息》栏目将更加注重实用性，重新划分后的各个版块内容不知道大家是否满意呢？当然，除了现在的《国外周边》、《国内市场》、《火眼金睛》、《SP评测室》以外，还会有更多形式多样的板块逐渐推出，不知大家觉得如何呢？还是那句话，欢迎大家来信提出宝贵的意见。下面还是让我们继续来关注本辑的内容吧！

栏目主持 米悠



国外周边

PSP专用摄像头

产品售价：5000日元（约人民币350元）

有关PSP专用摄像头在很早以前我们就在栏目中为大家介绍过。经过了漫长的等待，这款摄像头软件终于在11月2日与玩家见面了。国外第一手拿到的玩家已经对这款摄像头做了详细的评测，这款摄像头附赠UMD光盘软件必须在2.82系统下才能启动，启动后配合摄像头就可以进行照相、录像等功能，并直接存储在记忆棒上。这款摄像头的拍摄效果还是非常突出的，从下面两张照片的质量上看，即使阴天在无修正模式下拍摄也不会有太多的噪点，拍摄时有如同骑自行车一样的轻微震动也并不会严重影响到拍摄效果，整体上来说效果还是非常不错的。我们"SP评测室"不久后也将为大家献上更加详细的评测报告。







PowerMonkey便携充电器

产品售价：65美元（约人民币520元）

一款名为PowerMonkey的便携充电器近日发布，它打着"改变你的充电方式"的旗号，如同真空泵一般，为你的便携设备源源不断地提供强劲的电力。通过各种适配器接口，这款便携充电器可以为手机提供96小时电力，为iPod提供40小时电力，为PDA电池充满两次电，供数码相机照1600张相片，当然它还能够为PSP提供6小时以上的电力支持，并且保证在一年以内不会出现任何泄露现象。这款充电器使用简单，即插即用，正面的两个LED分别为自身充电和对外供电指示灯。它的泛用性足以满足你的各种需要，只是从官方公布的情况来看，这款产品并没有NDS、NDSL的电源适配器。







PSP粉红套装三款

产品售价：豪华附件套装16.99英镑(约人民币250元)、基础附件套装8.99英镑(约人民币130元)、旅游必备套装12.99英镑(约人民币190元)



随着粉红色PSP的上市，有关粉红PSP的周边也开始大量公布，下面三款由PowerPlay制作的粉红套装就是一个例子。三款套装分别为豪华附件套装、基础附件套装和旅游必备套装，附件颜色自然都是粉红色调。豪华附件套装的内容最为丰富，包括主机保护壳、主机便携包、耳机、充电器、连接线、UMD保护壳等10款周边，有这样一款全面的产品，其他周边自然都不用再花时间去选购。基础附件套装就要比豪华版简单多了，只包含了主机保护壳、主机便携包、耳机、屏幕保护贴等玩家的必需品，实用性更强。旅游必备套装与其他两款相比更强调时尚与保护性，外皮套、内胶套的双重保护让你走到哪里也不必担心。

NDS、NDSL日版修改器

产品售价：5980日元(约人民币250元)



Detel公司推出的PRO ACTION REPLAY修改器日版终于上市了。既然是日版，首先在程序的使用界面上当然已经完全日语化，内置50款经典游戏的金手指代码足以满足广大万家的需要。这款产品除了NDS卡片以外，还附赠电脑8厘米电脑程序光盘、USB专用连接电缆以及说明书，玩家们可以通过网络下载最新的游戏金手指，并通过USB连线烧录在NDS卡片上使用。这款产品的使用也非常简单，首先在NDS上插入金手指卡片，并启动主机，在引导完成后更换为游戏卡片，软件则会自动识别游戏名称，并进入金手指设置页面。选择好需要激活的金手指后就可以进入游戏了。

NDSL保护君

产品售价：3500日元(约人民币420元)



这款名为NDSL保护君的主机专用系列保护壳采用抗菌涂料制作，并在表面覆盖着一层超薄的电磁波防护层，人性化的设计，在保护主机的同时也起到了保护玩家的作用。另外不能不提的是这款产品的外观，首先形状上仿照了Cyber的一款NDSL保护壳制作，也是该镂空的地方镂空，在保护主机的同时还不会影响游戏时的手感；其次，该系列的图案、色彩丰富，除了纯色的普通版外，还有各种样式的限定版以及采用弹力材料制作的特别版，给玩家们更多种不同的选择。另外，购买这款产品的同时还会附赠屏幕保护贴。



国内市场 文 Akin

PSP 4 IN 1音响保护盒

市场价格：170元

外观：★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★



产品说明：

中高端周边市场的产品，绝大多数都拥有着独特的外形和别具匠心的功能，这款4合1的PSP音响保护盒也不例外。为P S P 量身定做的纯黑外形、配备3600mAh 内置电池和PSP专用耳机接口，再加上两个扩音用的3D音效喇叭，在保护主机的同时又提高了主机的便携性。另外，生产厂商还别出心裁地在保护盒底部隐藏着一个可折叠支架，在观赏电影时还可以打开支架将主机支起，可谓集各项功能于一身。

评价

优点：即使再远的路途，再长的Video，也不必为电量不足而担忧。配合PSP原有电池加之这款产品内置的电池足够连续使用20小时左右。

缺点：产品比较厚重，不易携带。

PSP TO TV转换器

市场价格：270元

外观：★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★



产品说明：

很早以前的《硬件短消息》中就为大家介绍过相关产品，不过这次我们要来谈谈它的工作模式。还记得小学的时候，老师教大家亲手做过潜艇观察镜吧，其实这款产品也是利用了同样的反光原理，将PSP屏幕经过一次反射后通过内置的一个微型摄像头来成像，这样就可以减小产品装在PSP上那突兀的高度，捕捉后再将成像视频由AV端子输出。音频部分则是直接接在PSP音频输出上，将其转换为AV接口连接电视。

评价

优点：捕捉PSP画面效果较差，不过音质不受任何影响。

缺点：不能独立供电，需要占用PSP充电接口，而且反光镜易脏。

PSP音响底座

市场价格：25元

外观：★★★★ | 性能：★★★ | 性价比：★★★★★



产品说明：

一款非常普通大方的PSP音响设备。不同之处在于它拥有可以稳固主机的塑胶支架，而且体积轻巧方便携带。通过3节7号电池驱动后将音频连线连接在PSP主机、MP4或手机上，就可以实现扩音功能了。这款产品还非常省电，可以连续使用24小时左右。

评价

优点：经常在床上抱着PSP看电影的玩家一定都会有胳膊酸痛得举不动PSP的感受吧。这款产品基本解决了这个问题，支架可以有效地固定PSP，而且这款支架还不会影响游戏操作。

缺点：音效一般，电池后盖用螺丝固定，不便于更换电池。

PSP音响底座

市场价格：45元

外观：★★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★★★



产品说明：

一款集PSP充电、扩音于一身的音响设备。简单的外形加上华丽的LED闪灯，运行时闪烁得蓝色光芒很符合PSP的感觉。这款产品在周边市场很受玩家们的欢迎，简约而不简单的功能就是它的优势。

评价

优点：音质出色，并且在产品侧面拥有一个音频输出孔，也可以通过耳机来使用。

缺点：携带起来体积稍大，不是很方便，而且小P放在上面也不易操作。

SP评测室

本来这辑为大家准备了《火眼金睛》之“PSP贴膜识别大法”，可是却因为三款国人研发的精致PSP周边打乱了米格原来的计划。评测之余，米格也不禁感慨国内厂商周边制作的素质，比起日本周边产品，国内周边产品不但价格低廉，而且更加注重实用性能，下面我们就来看看由SP评测室发布的评测报告吧！

PSP线控FM接收器

官方报价：95元

外观：★★★★ | 性能：★★★★★ | 性价比：★★★★



虽然PSP能够播放音乐，能够欣赏电影，但是却没有内置接收FM广播这一最基础的功能，忍不住让人想嘲笑Sony居然连自己靠什么发家的都忘记了。不过这也正好给国内周边厂商提供了商机，这款由REAL制作的PSP线控FM接收器就可以很好地实现这个功能。除了作为PSP线控使用的传统功能外，轻拨线控顶部的模式开关就能切换到收音状态。无需驱动、无需附加电池，直接由PSP主机供电，耳机中就会传出立体声广播的声音。另外作为一款FM接收器，音量控制、频道存储、自动搜索等功能它也都一应俱全，通过点击、长按播放键就能轻松完成各种设定。锁定频道后还可以直接打开HOLD开关，以防止携带时意外触碰到上面的按钮。另外，这款产品的外形也设计得相当精巧，采用抛光塑料制作外壳，液晶面板还打有荧光绿背光，看上去时尚美观。产品的背面还有衣领夹，携带起来也非常方便，总体上说实用性很强。只是米格拿到的测试产品由于在耳机接口处切换PSP、RADIO两种模式时使用机械开关，因此个别产品可能出现反复切换接口无法出声的现象。








即插即用、一键切换、功能全面就是它最大的优点。


虽然外观时尚，但体积还是大了点，而且一个半导体收音机卖多少钱？

PSP F.H.S.入耳式耳机

官方报价：60元

外观：★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★★



入耳式耳机最大的弊病就在于大小，耳机就好像鞋子，一双鞋子不能适应任何人的脚，而一款耳机也同样无法适应于每个人的耳朵。而这款专门为PSP量身定制的F.H.S.高保真耳机人性化地附赠了大小不同的3对可更换密封套，为你提供更舒适的选择。不过密封套的功能可不仅限于适应不同尺寸的耳朵，它更为重要的功能是将你从周围嘈杂的环境中彻底解放出来，尽享PSP美妙的音质。这款耳机还采用了9mm钕金属驱动改善耳机的频率响应，在高、低音方面都有着不错的表现。耳线上还配有音量控制电阻，可以方便地调节耳机音量大小。这款耳机外观也非常时尚、小巧，黑色耳机搭配金属流光后盖，酷酷的感觉不正是PSP玩家们所追求的感觉吗？不过它在内海绵滤音膜上处理得并不是很好，看上去略显毛糙，但耳机整体的性价比还是非常不错的。


泛用性强、防漏音、低音效果出色，不过高音部分还是略显不足。


设计时尚简洁，只是音量旋钮有些多余。

PSP S.P.A.音响底座

官方报价：180元

外观：★★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★★



这款同样由REAL开发的PSP S.P.A.音响底座充分体现了国内厂商的技术实力。它的最大输出功率为3W，共采用4个独立扬声器构造3D立体声环绕环境，音频芯片及电路设计采用美国技术，独有5米有效距离的红外PSP遥控器，并配有PSP专用底座可以组合使用。该产品外观时尚，绝对是一款定位高端的周边产品。打开精美的包装后首先看到的是处于折叠状态的音响主体，主体后面有电池盒、电源及音频输入接口，顶部有开关及音量调节按钮，下方是连接PSP耳机及线控的专用接口。音响可以直接通过PSP充电器供电，或者使用4节7号电池来驱动。音频输入接口还可以连接MP3、MP4等其他设备。耳机线控接口插入PSP后，不但可以通过音响来播放音乐，而且还可以利用附带遥控器来操作PSP，如同线控一般直接对PSP进行音量调节及播放控制。将两侧扬声器旋起后，再打开后面的支撑铁杆，然后安装好附赠的PSP底座，就可以将整个音响底座立起。将PSP对准底座上的两个小定位卡后轻轻放在上面，接好连线就可以使用了。音响整体音质不错，低音效果比较突出，只是音量过大时会出现爆音现象，不过平时放在床头听听音乐或是看看电影是绝对够用了。使用电池后明显感觉音量变小，加上产品本身体积就比较大，因此整体上说便携性一般。


音质优秀、外观时尚、专用遥控、性价比高。


第一次听确实震撼不小，但没有提供PSP充电功能实在美中不足。

看了这么多的介绍，相信大家对这些产品也都有了一定的认识，我们的栏目中也给出了这些产品的参考价格，希望能够对大家买到更称心如意的周边起到帮助。最后感谢行宇祺公司给予的帮助。



掌机软件新闻

文 小超
编 米格

天气终于转凉了，穿上厚厚的衣服，突然觉得很不方便。下面一起看看近期的掌机软件新闻。

NDS软件新闻

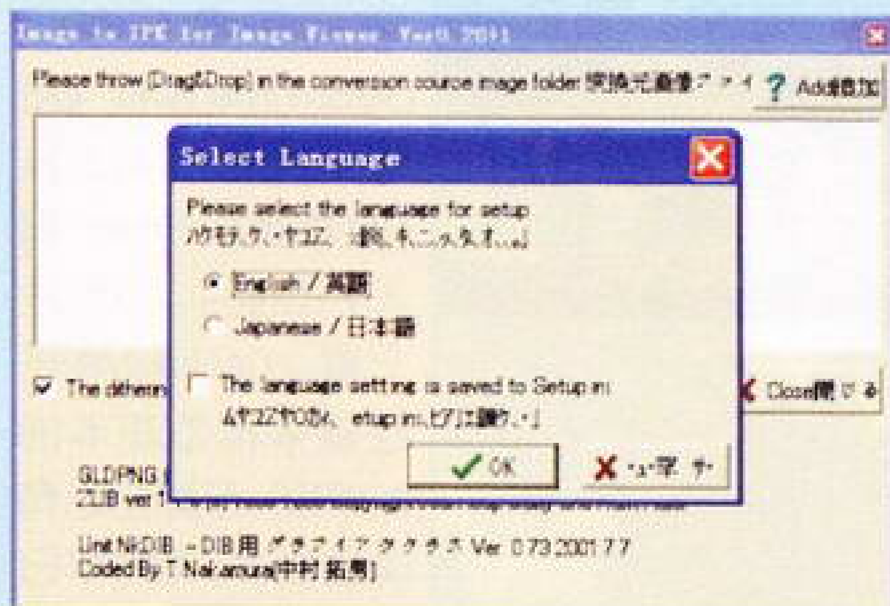
Image Viewer新版发布



NDS用图片浏览软件Image Viewer于10月下旬推出V0.24、V0.25两个版本。新版本加入了图片放大、缩小和组合键的支持，可以图片比例变化而光标位置不变，改变了用户界面，电脑端程序img2ipk.exe还能在浏览时添加多个目录。Image Viewer支持缩略图浏览，切换图片的速度也很快。相比较于ComicBookDS，Image Viewer更加适合看漫画。下面简要说一下Image Viewer的用法。

电脑端使用方法

在电脑上运行软件包中的img2ipk.exe程序，首先会出现语言选择对话框，可以选择英语和日语。然后点击右上角的Add按钮，就会出现文件选择对话框，选择文件夹中任意一幅图片，点击打开按钮，则会选中该文件夹。将文件夹直接用鼠标拖到程序窗口空白处也可以，当然这样也能同时添加多个文件夹。点击Start按钮，出现保存对话框，输入文件名并选择路径，点击保存按钮，程序将会选中文件夹内的JPG、PNG、BMP格式的所有图片打

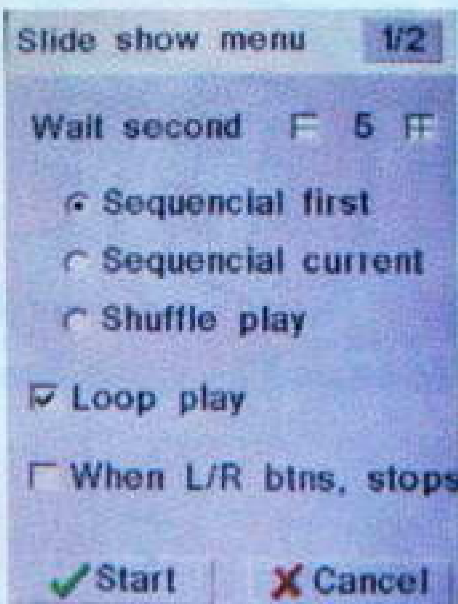


包成IPK文件。接下来运行MakeNDSROM.exe，会在软件目录下生成各种烧录卡用的文件，根据烧录卡的型号将生成文件拷贝到存储卡中，并且将IPK格式的图片包也拷贝到存储卡即可。Image Viewer支持大部分存储卡式烧录卡，包括M3、SC、EZFlash4、EWin2等。

NDS端使用方法

在NDS上运行Image Viewer时要将NDS十字方向键向下竖过来观看。NDS下屏会显示存储卡中已经有的IPK图片包，上屏则显示图片包中的第一幅图片。如果使用NDSL，点击下屏左上方的小灯泡图标可以改变屏幕亮度。按十字方向键选择图片包，按L或R键确定。确定后，NDS下屏显示图片缩略图，上屏显示光标所选图片的全貌，按十字方向键或A、B、X、Y键移动光标。按L、R键确定浏览单幅图片。浏览图片时，下屏显示全貌，上屏显示光标所在处放大后的图片局部。点击右下角、左下角的箭头可以跳到上一张或下一张图片，点击%号选择图片放大比例，点击右上角的箭头可以回到缩略图。按住L或R键，再按十字方向键也可以实现类似功能。

在图片浏览界面，按START键出现系统设置菜单。Slide show menu是幻灯片设置菜单，Wait second为间隔时间，点击+、-按钮调节秒数。下面是播放位置，Sequencial first是从第一幅图片开始播放，Sequencial current是从当前图片开始播放，Shuffle是随机播放图片。Loop play为循环播放，When L/R btns，stops是播放时按L、R键停止。点一下右上角的1/2按钮，会变为2/2，进入播放效果设置(Fade type setting)。





用户可以选择Right only (Fade)等六种不同的播放效果以及慢、中、快(Slow、Norm、Fast)三种播放速度，选中Rotate 90后会将图片旋转90度。点击SATRT键图片开始以幻灯片形式播放。

随着Image Viewer、ComicBookDS两款软件的推出，用NDS看漫画也越来越盛行，毕竟双屏幕的设计让NDS有了得天独厚的优势。而随着Image Viewer功能的全面进步，不知道ComicBookDS又会有什么新动作呢。

DeSmuMe新进展



电脑上最好的NDS模拟器DeSmuMe又有新消息。作者公布了DeSmuMe模拟《超级马里奥64DS》、《银河战士 Prime 猎人》的图片。从图片上看，DeSmuMe已经能够模拟基本的3D构架，但贴图还有明显错误。期待早日推出新版本。

AMAP4DS新版推出

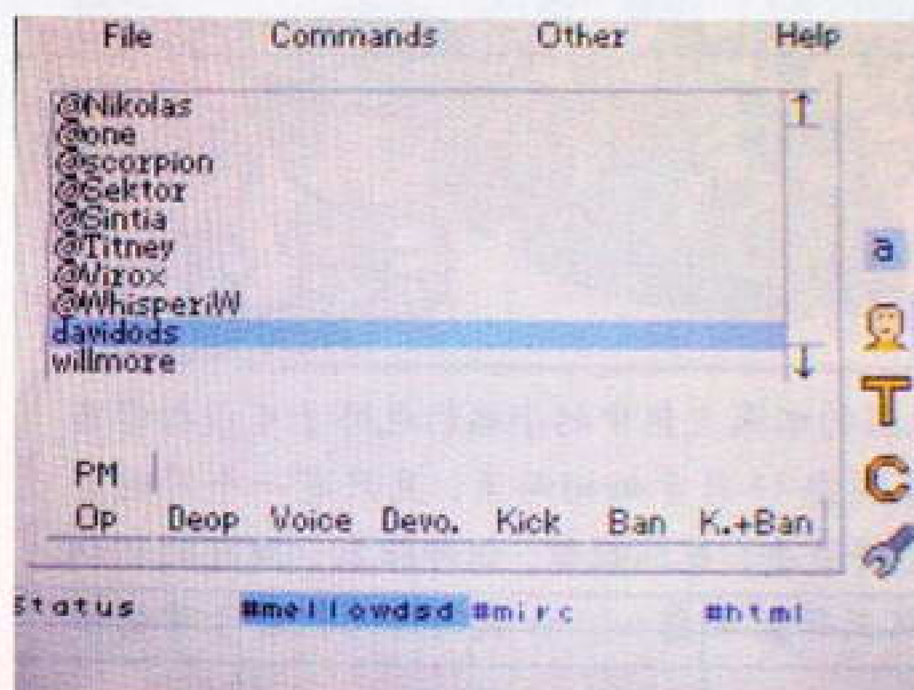


NDS用地图软件AMAP4DS于10月26日推出V3.0版。新版加入了5级放大模式，并支持最大分辨率为1536x1536的地图文件，同时还

放出纽约、巴黎等三个城市的地图。需要下载的朋友可以去官方网站，网址是http://www.andreani.net/ds。

IRCDS新版发布

NDS用IRC聊天软件IRCDS于10月30日推出V0.3版。新版提升了速度，采用更好的用户界面，并增强了稳定性，但仍不支持SSL协议。



Caissses DS

经典的《推箱子》又来了，这款名为《Caissses DS》的游戏能让你在NDS上体验推箱子的乐趣。游戏开始可以选择两种语言，进入Options则能够对游戏背景、箱子形状等项目进行具体设置。游戏中用十字方向键移动小人，按A键返回刚才的操作，按B键重新开始，按Y键重新选关，按SATRT键回到主界面。



烧录卡新闻

EWin2即将推出新内核

EWin2官方在10月28日发布消息，称新软件和新内核已经进入开发后期，即将在近期推出。据悉，EWin2新版软件增加了对游戏英文、简体中文、繁体中文标准文件名的直接替换以及自动配置游戏转换时是否勾选强制进入补丁的功能。新版内核则重新优化了读写代码，提高了游戏时的读写速度，并采用更漂亮的用户界面，还支持触控笔直接操作。

DSLink更新动态

Ediy于10月20日推出DSLink用V1.12版中文内核升级程序。新内核提升了对自制软件的兼容性，以前不能运行的部分自制软件如NESDS现在能够运行了；增加了系统设置文件system.ini，加入开关机音效、隐藏目录文件的设置，而且完善了界面自定义功能；修正了检测.nds文件类型不准确的问题；游戏中英文名库更新到NDS第0608号ROM、GBA第2526号ROM。同日，官方推出DSLink电脑端烧录程序补丁文件，修正了《音乐连携Gunpey-R》等游戏存档错误。10月26日，EDiy再次推出烧录程序补丁文件，修正了《逆转裁判2 廉价版》的存档以及《蜂巢》选择exit后黑屏的问题。

EZFlash3更新动态

虽然现在EZ厂商的主力产品是EZFlash4，但仍没有忘记老用户。10月25日，EZ官方推出EZFlash3的更新程序，包括最新版的EZ3Manager和NDSloader，将EZFlash3对NDS游戏的兼容性提升至和EZFlash4系列同级。不过《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》两款游戏由于存档容量超过2Mb，所以运行起来仍会有问题。EZ官方还会继续推出EZFlash1、EZFlash2的更新软件，请大家期待。

临近年末，游戏厂商的黄金季节又来了，大家可要抵挡住众多好游戏的猛烈攻击啊。文中软件下载地址为http://pocket.levelup.cn/sp52.php?Platform=nds。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

掌门人



天气真凉了……久居室外高温和室内空调低温的水深火热中的小编们也终于可以打开窗子，享受一下自然风了。内地秋高气爽天气在深圳要11月才姗姗而至，且只有一个月的好气候，接下来又将是南国阴凉的冬季——美丽终将逝去，虽然短暂，但却难忘。拥有的一切都要珍惜，包括亲人、恋人、以及正在看《掌机王SP》的您——和我们共同执着于掌机和《掌机王SP》的读者朋友们。

祝贺《掌机王SP》越来越女生向啦！艳丽的封面，可爱的小编……吸引了无数看封面购物的人的眼球。其中米格属于登峰造极的人物，亲身参与其中却总阴沉着脸，五官扭曲成问号状，一副对世界充满疑问的样子。

合肥 寄晓龙



铭风：我们每次都在封面选图上大花心思，同时开辟一定篇幅制作面向女性玩家的栏目，争取让每个类型的玩家都能找到自己喜欢看的栏目。

米格：其实……那个不是本人真正的小编形象啦。现在本人的五官已经脱离问号了。

雷伊：这个万恶的问号男形象就是万恶的马修欺负暂时没有小编形象的新同事的。

琉璃：大家好，我是新编辑琉璃。

雷伊：米格：为什么你不是问号女……

小编热门联机游戏

黑狼鸟传说

数日前，在网上下载了《怪物猎人 携带版》新任务——“愤怒的黑狼鸟”的LIKY激动地邀约众人一起做任务，众FANS迅速掏出PSP响应号召参战，数分钟后便组好了黑狼鸟的讨伐队伍。

考虑到这次任务的难度，LIKY对参战的人员做好了充分的部署。身着黑龙套装的胧月使用重弩做援护攻击，穿着麒麟装的软饼干使用轻巧的水属性片手负责先锋及辅助攻击，LIKY则使用自己最擅长的长枪作为主要武器。用过猫饭后，众人便踏上了讨伐黑狼鸟的征程。

使用了千里眼药后的胧月发现黑狼鸟正向2区飞来，于是众人迅速赶往了2区。到达2区后，发现此区内还有大量蓝速龙出没，趁着黑狼鸟还在空中盘旋，众人迅速把此区内的蓝速龙清了大半。之后，胧月爬上左侧高台做好准备，LIKY与软饼干也在周围埋伏好，单等黑狼鸟下来送死。

黑狼鸟刚一着陆，LIKY与软饼干便扑了上去，使用长枪的LIKY举枪便对黑狼鸟的尾巴发动了攻势，负责辅助攻击的软饼干从黑狼鸟的左侧和下方发动了攻击，高台上的胧月则瞄准了黑狼鸟的头部狂轰。不过黑狼鸟也并不是那么好对付的，它一个甩尾将还未来得及防御的软饼干甩出数米，再一个火球射中了站在前方高台上的胧月，穿了防御200多的红黑龙套装的胧月瞬间便掉了一半多的血……黑狼鸟的攻击力果然不能小看！

只用正面攻击看来是不行了，于是软饼干拿出了大爆桶G来炸，可是刚把大爆桶G放置好的软饼干还未来得及将黑狼鸟吸引过来，爆桶便被胧月引爆了……来不及躲开的软饼干瞬间血槽见红，偏偏此时黑狼鸟又朝着软饼干一个冲刺，可怜的软饼干坐上了猫车。原来，胧月见软饼干体力不支，便好心为其补血发射了回复弹，谁知一个不小心引爆了软饼干刚安置好的大爆桶G。接着忙于道歉的胧月也被黑狼鸟一个火球送上了猫车……此时，2区的战场上只剩下了LIKY一人，孤军奋战的LIKY此时的处境也相当不妙，幸好黑狼鸟丢下了一旁拼死防御的LIKY，转身飞去10区。

松了一口气的众人重新整理一番后，继续冲向了10区。找到了正在徘徊的黑狼鸟，这回众猎人说什么也没给它喘息的机会，软饼干上来便扔了一颗闪光弹，趁其头晕之时众人对其一阵乱打，胧月也向其发射了数枚扩散弹以报之前的火球之仇。狂攻之下，黑狼鸟断尾了！

众猎人再接再历，终于在十多分钟后将黑狼鸟打至脚瘸。拖着满身的伤痕黑狼鸟逃回了4区，众猎人则穷追不舍，终于，赶在黑狼鸟飞走前冲到了4区，终于了结了这个家伙。



最近一段时间，我发现班里玩掌机的人多了。一个阴天上午的数学课，在下课铃之后，老师说道："王某同学，以后上课不要照镜子，照得脸一亮一亮的。"由于王某是男生，班里的同学们顿时哄堂大笑。只有我们几个玩掌机的人了解真相，他在玩 GBA SP。

石家庄 光之勇者



琉璃： 当初就觉得银白色的GBA SP有伪装成镜子的潜质，事实看来果然如此啊！不过，上课玩游戏还是不好的，不说影响学习什么的，如果被老师发现没收了，心疼的也是自己啊，而且被误会成大男生上课照镜子……也挺没面子的，不是吗？



马修： 这 GBA SP 可以说成镜子、NDS可以说成文曲星，那 PSP 该说成什么呢？

众小编，先问声好，辛苦了！我现在好惨，陪伴了我三年的 SP 被狗咬坏了，虽然有了 PSP，但总感觉 SP 是那么亲切，那天午睡醒来，就发现了我的 SP 的"尸体"。前几次在网上看到过类似的消息，开始觉得很可笑，没想到这种事情会发生在我身上，从此以后我从每天给它的火腿肠由三根减为一根，让它赔我的 SP。

紫枫KING



软饼干： 这位同学您别生气，我看这封信的时候忍不住笑了……不过你把狗狗的"伙食费"给降了，可是会遭到编辑部爱狗人士紫枫小编的强烈抗议哦！



马修： 我也以前也只是在网上看到类似的事件，没想到这事还真让咱们读者朋友赶上了……换个壳，留作纪念吧。



胧月： 小狗是不知情的，怎么可以这样对待可爱的狗狗呢？



紫枫： 这位比我的名字还有霸气的哥们，欢迎你再次来信……

新小编琉璃参见！

大家好，我是新人琉璃，初次见面，还请众位读者大人多多关照。＼(^–^)／

伴着深秋的落叶，琉璃也在经过几个月的洗礼后正式加入到了"掌机王"这个大家庭里，成为了掌机的"有爱一族"中的一员。"有爱什么都可能！"这是琉璃奉行的天理名言，也正是因为对游戏无限执著的"爱"让琉璃也步上了游戏编辑之路。说实话，琉璃最初想成为一个游戏编辑的动机很单纯：第一手得到游戏情报、第一手玩上最新游戏，第一手触摸最新主机……可是等自己真正加入这一行才知道，编辑们过的那都是"夜赶白扑、加班万岁"的日子（每到截稿日临近期间，必定出现大批"熊猫"身影）。不过因为"有爱"，所以这样"痛并快乐着"的生活对于众编们来说也是幸福的。

回想起来自己爱上掌机游戏的历史也算久远了，13年前从父亲手中接过了那台白色的砖头一般的GB时，便注定这一生我必定要与游戏为伴的命运。那时的 GB 虽然只是黑白的画面，却能让自己随时随地享受游戏的乐趣，从那以后琉璃不管去到哪里口袋中都一定有掌机相伴。那么多年来，虽然身边的"好伙伴"换了一个接一个，不过对掌机的爱却是一天比一天加深了。现在，心爱的小P、小N也随着自己来到了编辑部，它们也将和琉璃一起将这份对掌机的"爱"继续发扬并且传达给每一个热爱掌机的人。

在今后的日子里，琉璃将在众编及各位读者大人的鞭笞下继续成长，努力成为一个合格的游戏编辑，所以大家要多给琉璃提意见，帮助琉璃成长哦！



我们这儿是一所军校，各方面的要求都非常严格，没有电视，电脑也不能带，军训期间连电话都不能用，寝室共有4个男生，于是十·一的时候大家咬了咬牙，一口气买了4台GBA SP，再下来就轮到我这惟一一位看《掌机王SP》的老玩家进行掌机知识大扫盲了。不过要问为什么我要给这些石器时代的同志讲解最基本常识性问题的原因，其实还在于方便新掌机的普及，最近就有位室友在《掌机王SP》上看到粉红色PSP后感动一番，决定要入手了！这些都是我工作成绩最好的见证啊！



昆明 李晨

米格： 难以想象每个人都抱着一台GBA SP认真上课的样子啊……

马修： 果然被我说中了，掌机肯定会在一些特殊的院校给玩友们增加无尽的乐趣。

上月购入PSP一台，乐趣不少，郁闷也不少，小P刚入寝室时，我在看《SD高达》的CG，众人围了上来，就有了下面的对话——

甲：哇，电视！

乙：白痴，那是MP4，原来Sony也出MP4啊！(x_x)

丙：猪，那是游戏机，是GBA吧？(T_T)

丁：你们啊，那是Sony的掌机PSP，你们落后时代了！

甲、乙、丙：PSP？

丁：就是Play Station Pocket！(@_@)

甲、乙、丙：哦，原来如此！

我：……(因中毒+麻痹+混乱+石化=无语。)

武汉 徐沛

软饼干： 看到最后，我也有点无语了。

马修： 还是那句话——普及掌机知识，任重而道远啊。

胧月大人啊，不要再执迷不悟了，萝莉才是那王道哇！什么？你说萝莉没御姐真实？错！你去看看日本画界写实萝莉风格的旗手级人物村田莲尔的画吧，粉嫩粉嫩的小妹妹啊，萌得一塌糊涂！对了，备长炭小MM入选最萌大赛没？夏娜呢？虽说春日和夏娜得人设出自一人，但该不会只有一位上榜吧？都是大热的作品啊。

南昌 张聪

胧月： 就萝莉御姐的问题，也一早有人对我说过“萝莉就是御姐的准备形态啊！”其实我想说，喜欢吃鸡肉的人未必喜欢吃鸡蛋，虽然它们是先后形态的关系，不过味道可是完全不一样的。

琉璃： (-_,-)这是什么烂比喻，广大萝莉控是绝对不会放过你的！此外，最萌大赛的冠军花落《蔷薇少女》家的翠星石了，而且先后打败了胧月最为看好的长门和菲特，活活。

终于把《应援团》打通了，好高兴哟！当我把这个消息告诉对音乐游戏不太敏感的BF时，他却对我说："等你把所有的歌曲都打到A级以上时，我就送你白色的PSP。"哈哈，大家要帮忙见证哦。(^o^)

江苏 郭灵犀

琉璃： 这样说什么也要打出全A以上，让你男朋友为你买白色PSP，我们会为你见证的，加油！

胧月： 你BF一定会后悔没把要求定在全S级的。对了，你有没有兴趣上乙女花园啊？可以和我单独联系……

昨天去买书遇到好玩的事儿，买书的时候老板竟然抱怨说："怎么《掌机王SP》卖得这么好啊，昨天才进的，半天天就卖得只剩一本了。"我一边心想好险，差点没买到；一边又觉得这抱怨也太假了点，其实明明心里已经乐开了花！

合肥 张浩

米格： 看了浩浩读者的来信，真的是让众编辑欣慰不已啊！

马修： 明明只有你一个人在陶醉而已，我们的口号是，没有更好，只有更更好！

胧月： 马修又在装正经了……

前几天老妈又对我展开了一系列唠叨："宝宝，等你高考结束以后，妈妈给你买架钢琴让你学好吗？""啊！你比较喜欢管弦乐是吗？那有什么管弦乐器想要呢？""嗯，将来做记者怎么样呢？"似乎老妈已经对我的未来有了一段很好的规划，我自己对未来从未有过任何打算，听妈妈这么一说我倒是很开心。不过母亲对我的期望这么大，还真有压力啊！

武汉 晏玫

米格： 看来小玫在家里一定是个乖乖女吧，不过米格认为，人生的道路如果总是按照别人安排的走会缺少很多乐趣，希望晏玫也能找到自己真正想做的事情。

马修： 其实呢，开心就好，老妈给你安排的未来如果正合你的兴趣，那还真该努力呢。

新学期也过了一半，初一的那些调皮捣蛋鬼们也开始有所行动了，我的同桌居然每天上课都低头玩GBA！终于有一天，老师注意到了他低头的动作，于是大喝一声冲了上来。眼看GBA不保，同桌立刻将他塞入了桌兜的书堆里，老师搜了半天只找到了几张纸片，但却完全没有作罢的意思，正打算翻了桌子把东西倒出来找时，同桌终于忍不住开口："老师，我招了，我拿出来就是了。"我都不得不佩服这小子的勇气，不过等他掏出手翻开一看，居然拿出的是几张《游戏王》的卡片，瞬间我就崩溃了，敢情这兄弟是个老手，早就知道怎么打掩护了啊！

武汉 雷融

米格： 现在的学生果然是胆大，不敢想啊……

马修： 你不也是刚毕业的学生嘛，而且某人不是以前上课都在写攻略吗？

米格： 那是因为门门都考满分被老师放弃了而已。(−_,−)

现在是什么世道哈，为什么怪物都这么卡哇伊，捏都来不及，就要一脚踹飞，它卡比不就比皮卡秋粉嫩一点吗，还吃掉，还吐出来……不活了，凭张脸就能吃掉我们的Money，吐又吐不出来，5555。自从上了高中，NDSL上面指纹多得我都懒得擦了，天天有一堆人摸，我就差往上面贴"BMW"了。晕，要是真有"雕牌"NDSL就爽了，不用擦，哦活活活！不过，有机一族在学校实在不太安全，居然有人先丢PSP后丢GBA，玩家们一定要小心提防啊。

北京 金硕



胧月： 虽然是挺长的一段话，不过句句都是重点。毕竟"女人和孩子的钱是最好赚的"啊，总是一副人畜无害表情的卡比对于玩家钱包来说不啻是极度危险的角色，各位可要留神哦。另外掌机放在学校确实有着隐患，建议各位玩家如果不是体育活动，尽量放在小包里随身携带，以免丢失。

前几天，我和好朋友在肯德基吃东西，我拿出从老哥那里拿来的GBA SP炫耀，又在那吹牛，说这种掌机多好多好……忽然，朋友对我抛来藐视的目光，我转头一看，一个壮汉正拿着一个弱小的NDSL猛按，看得我心惊胆颤。我朋友说："唉，你那GBA SP就别炫了！看人家的NDSL，你比得上吗？说着，他从包里掏出了新购入的黑色PSP，我的脸由白变红，由红变黑……

安徽 月影魄



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、28、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第38～43、46、47、48、51、52辑，每辑定价8.8元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

当诸位读者拿到这辑《掌机王SP》时，PS3应该已经发售了（11月11日）。但众所周知，首批机器哪怕在日本都是奇货可居，在国内被炒至天价那也是必然的。"什么？八千？，告诉你，一万六起！愿意第一时间花八千入手的，绝对不在乎再多花八千！"希望各位读者能够保持理智。所以在将来的很长一段时间内，掌机势必还将是游戏玩家的首选设备。

用Mii系统做出来的《应援团》人物头像

作者：青行灯



http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=33&ID=337193

粉色不是女性的特权



楼主：misuzu

有男同志用粉色机子的吗，不知道周围人的看法如何？

第6楼：tylersin

粉色很拉风啊 我就想买个粉的呢。用粉机的话，你的穿得必须搭配，不然必遭BS，毕竟能把握"时尚"这个词的人少之又少……

PS：穿得搭配的话也有可能被别人误认为"同志"……

第14楼：长生种

粉色……是不是还要配个小挂件，还是要绑个蝴蝶结呢？

第15楼：狂

白的容易脏，黑的和PSP撞车，不管PSP还是NDSL偶都华丽的支持粉红、橘黄。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=33&ID=339132

玩NDS结果惨遭开除



楼主：飞奔的蜗牛

●学生被开除的状况
地点：大学联考考场

事件经过：

"请同学们把手机关机后交到前面来，并禁止任何舞弊、妨碍他人等情况出现，违者取消考试资格。考试开始。"

大家埋头苦干15分钟后…… "Ou……En……Dan！（应援团！）"一位眼镜男考生突然从位置上站起来，并且大喊着那句话。

"严重影响考场秩序，逐出考场。"就在监考老师这么说的同时，教室前后突然分别冲进两个兄贵，把那位考生给架走了。考生被架走的同时却仍然在大喊……

"不，让我喊完！喊完后录取合格率就会变成90%啊！不不不！"

很可惜的，此考生每科考试都是如此，所以今年又是浪人。

●工人被开除的状况
地点：高楼建筑地

事件经过：

"喂，新来的，快点把那桶水泥搬上来！"

"是！"

在高楼的工人对着地面上的工人大喊，接着地面上的工人立刻冲去推了一台装满水泥的推车，但是却迟迟不送上去，似乎在找什么东西。

"你在干么，快点搬上来啊！"

"那个……工头，我找不到三个同样颜色的砖块呀！没有三个同样颜色的砖块，我无法把砖块点燃并且把这些水泥推上去！"

行星保卫战是用来保卫行星的，不是拿来搬水泥的。

●狗狗被开除的状况
地点：某养狗的住家

事件经过：

"小白，过来！小白。"一只黑狗开开心心地跑到主人的身边，热烈地摇着尾巴。（没人规定不许管黑狗叫"小白"，是吧？）

"乖！"主人一边说，一边从口袋拿出了枝触控笔，开始狂戳狗狗。狗狗被触控笔大力地一直戳戳戳，到最后终于忍不住了，于是狠狠的咬了主人一口。主人倒在血泊中，失去意识。

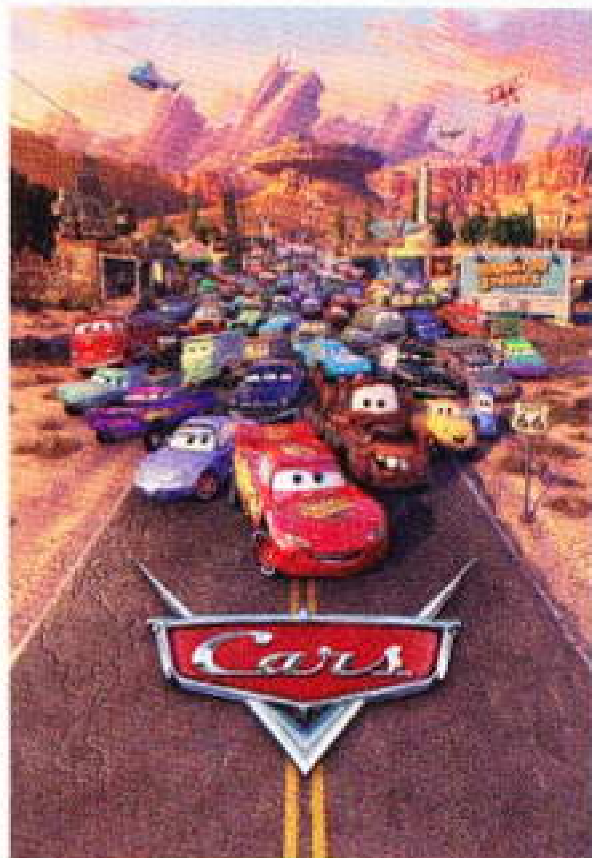
真实的狗请用手摸吧……触控笔是没有用的。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=167552

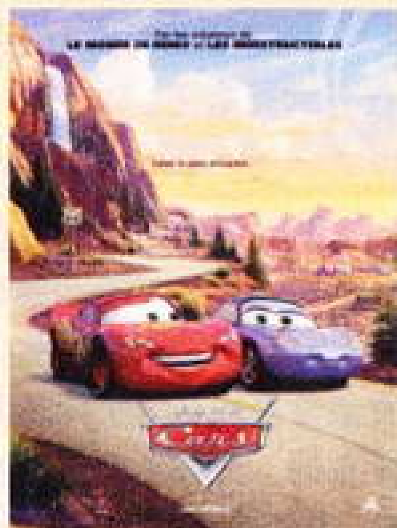
讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

掌上影像馆

汽车总动员



不知大家对前两辑所介绍的电影是否满意？有读者来信表示下载速度不是很理想，所以levelup.cn将着手进行服务器的提速，以使能更好地服务各位玩家和读者。本次的“影象馆”在内容上进行了调整，不再做“剧透”式的影评，而改为影片简介，让大家能将新鲜感保持到最后一刻。



从玩具到昆虫，从海底到超人，已经成为行业最高水准“N大代表”的CG天王皮克斯俨然动画霸主形象，不论是玩具世界的神奇、虫虫世界的惊险、怪物世界的温情、海底小丑鱼历险还是超人复出生活谈，每一部烙上“皮克斯”金字招牌的作品都变戏法似地轻松成为年度巨献。只要一见皮克斯那小标志东跳西弹，你只要明白一件事就行：今年必看、世界免检、与动画年龄无关的“总动员”又诞生了！

画面的养眼、汽车运动的逼真和鲜艳色彩的处理自不必再言，无懈可击的汽车金属质地的光影效果渲染绝对有叹为观止的效果，而皮克斯更是拿出了十二分的创意，想像力无穷的奇特汽车世界，会说话、能思考、款式多样、品牌齐全、活灵活现的各式汽车，激动人心的66号公路赛车，让人乐不可支的搞笑，温暖深邃的人生真谛，这封导演的另类“情书”肯定能让你大呼过瘾！

片名： 汽车总动员[Cars]
对应机种： PSP/NDS
影片格式： PMP-AVC/DPG
影片大小： 452MB/267MB
下载地址： http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=34

好奇害死猫

影片根据片中的几位主角，相应地将整个故事分成数个章节来讲述，每一部分都带入一个人物的视角。镜头里还是一样的场景，故事和人物却都有了不同的层面。这样的讲述方式虽然早已算不上新鲜，但本片运用得绝对是纯熟而老练，在极大程度上保证了影片的悬疑气质并不断地给观众注入关注影片的动力，更难得的是这样也成功地表现出了复杂的情感，你明明看到的是这个样子，但在另一种视角下你会发现原来人心都是暗藏玄机。影片就这样一层层的剥开表象，直抵隐藏在人心深处的欲望，可以说本片的成功在极大程度上要归功于这样精巧的故事架构。



该片是由美国著名制作人何杰民先生担任监制，同时拥有国内外强大的制作班底和豪华演员阵容。该片剧本采用的是目前人气颇旺的年轻女作家霍昕作品。演员方面既有大牌刘嘉玲、胡军，也有颇具潜力的新人宋佳、林园，以及青年演员廖凡，由于剧本的独特性，每个演员饰演的角色都是对自己以往角色的突破。



片名： 好奇害死猫
[Curiosity Kills The Cat]
对应机种： PSP/NDS
影片格式： PMP-AVC/DPG
影片大小： 280MB/217MB
下载地址： http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=35

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

天地之门2

《天地之门》因其独特的系统和古色古香的中国风曾受到众多国内玩家的喜爱。10月19日，续作《天地之门2》的中文版和日文版同时推出。本辑就请各位朋友用简短的语言聊聊这款游戏《天地之门2》以及该游戏中文日文版同步上市的现象。

这游戏还可以，但是任务太无聊了。

seeddees

港、台地区逐渐地在扩大游戏市场，厂商也很看重这个潜力市场，就目前中文版没可能是为大陆玩家准备的，也许想借花献佛吧，从而唤醒大陆市场。可惜是徒劳，降价还差不多。

林々

不停地做任务的确很不爽，游戏的连贯性就是因为任务而慢下来了！

wobuz123

不怎么样的游戏，除了画面和手感好点外其他没什么特别的。

niou

打击感很不爽，个人比较喜欢《三国无双》那种打击感，或者《怪物猎人》那种硬派点的，《天地之门在这点上简直就一无是处》……要是《天地之门》有《源氏》的水平就好了。

soarfelix

就是没一代好。

游戏_人生

玩了半个小时就让它成为过去，说是中国风，怎么连轻功都没一个。

soarfelix

人设很不错，比起1代来画面和系统都进步不小，但和1代一样不太耐玩，不管怎么说都应该支持一下，毕竟是中国风系列的作品，期待以后推出更多的好玩的中国味系列的游戏。

tctc

个人觉得这款游戏做得很棒的，画面、声优、系统、场景都很不错，只是人物移动时感觉很“飘”还有就是队友的AI过低。（我在那被K得很爽，她就在旁边站着看热闹。）这次中文版出得比其他版本的都早，不用看着日语慢慢去翻译，爽！

S无牙S

这是一个好的开始，说明SCE正在向中国市场靠拢；而DS方面就做得不太好，虽然有神游，但是他们的速度实在让人汗颜，根本不用提什么同步发售。

樱花枫少

我没玩过，但看过哥哥玩过，起码还是很受欢迎的游戏。

南庆亚 later

有中文好了解剧情，容易上手，特别是象我对日文一窍不通的玩家。

PCplayer

手感不行啊。

传说中的DD

日本终于重视起中国玩家了，要不也不会出现中文版日文版同步上市的现象。

Zero013

游戏出来就玩了，感觉没1代来得那么兴奋，可能期望值比较高吧，不过有空还是要通关，毕竟SCE难得同时推出中日文版本。

开伦蒂尼

1代我之所以会去玩，是因为制作厂商和首款中文游戏，当然要支持，而且还2次通关！2代我报着同样心态去玩，发现当初的那些新鲜感都不见了！除了新剧情和更好的画面外几乎没有什么新鲜的内涵了。不知Sony和开发商在干什么，难道想让“《天地之门》系列”重蹈以前PS时代那些昙花一现的RPG作品的覆辙吗？简单来，现在的RPG如果在序作中没有将自己的特色内涵做出来，那之后就危险了——希望“《天地之门》系列”一路走好！

fami001

繁体中文而非简体，针对港台地区发售罢了，离真正在大陆发售还有漫漫长路。

良人帮

天地之门的续作，依然是A·RPG，依然是武工加术，游戏变化的任务制和新的舞蹈很有意思，可以说是近来不错的游戏，不过由于和《高达》几乎同时出现，使得偶玩《高达》去了没时间将《天地之门2》通关。游戏的整体素质不错，而且是中文加上中国式的武功，总觉得有点像中国出的游戏（语音不对）。不过不太喜欢游戏没有CG这点，画面这么看起来都觉得太朴素了。

1怪物1

本辑热点话题

再论江湖

纵观近一年来NDSL与PSP两强的局势，可谓是风起云涌，去年NDS公布的大作逐一登场，在日本市场已经获得了胜利。而PSP则在欧美市场凭借高端的机能和欧美厂商的支持而与NDSL保持着抗衡，年末更是大作涌来。《皇牌空战X》、《GTA》、《荣誉勋章》、《使命召唤》……任天堂继重磅炸弹《口袋妖怪》投出后，又有《星之卡比》、《恶魔城》等重量级新作发布。掌机市场2006年末大战已经展开，欢迎关注业界的朋友们再论江湖，讨论NDSL和PSP的现在和未来。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在11月8日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第50辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP



银川市　　邓琛

二等奖1名：NDS Lite



广州市　　陈志文

三等奖50名：高乐高营养饮品

上海市	蔡一麟	内江市	赖婧		
绍兴县	陈良	宁波市	乐威		
无锡市	陈煜锋	青岛市	李晶		
义乌市	陈子强	朝阳市	李昀衡		
南宁市	邓日明	北京市	刘晨	贵阳市	王淼鹏
通州市	丁浩	太原市	刘强	桂林市	文健
成都市	杜虹瑾	株州市	罗灿	湛江市	吴志豪
广汉市	杜益洋	南通市	罗汇	沈阳市	续岩
柳州市	范敏	东莞市	罗沃坚	西安市	杨超
北京市	冯晖	武汉市	罗曦	深圳市	杨崇新
天津市	韩彬	上海市	马亮华	金坛市	尹震
上海市	何丹	西安市	毛威	永康市	应泽
晋江市	洪清溪	珠海市	孙泽锦	南平市	余雪翔
唐山市	侯乐伟	湖州市	谈天立	阳江市	袁海航
哈尔滨市	胡家硕	荆州市	王彪	青岛市	张凯
广州市	金菲菲	成都市	王鸿	广州市	张玮麟
钦州市	康历	江阴市	王晓航	苏州市	张宇迪
天津市	孔一仑	台州市	王鑫	昆明市	张羽超

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：李佳玥　昵称：飞舞の天龙
性别：女　年龄：13

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《任天狗》
地址：哈尔滨市南岗区鼎新三道街新发小区F12栋6单元603室　邮编：150001
想说的话：NDSL，我心中的掌机。不知幸运女神何时才能降临到我的头上啊！

姓名：张磊　昵称：买书狂人
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GB、GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《机战OG2》、《最终幻想》
地址：四川省成都市建设路12号科力特计算机系统管理306室
邮编：610054　电话：028－82853138
QQ：449054153
想说的话：作为一名玩家，我真的好想结交和我一样志同道合的玩友，希望你们踊跃来信啊！

姓名：蔡顺海
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《龙珠》、《口袋妖怪》、《天地之门》、《永恒传说》
地址：福建省莆田市城厢区灵川镇书峰村130号
邮编：351162
想说的话：《口袋妖怪 钻石·珍珠》就要出来了，可惜我没有NDS……

姓名：陈俊夫
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA、小神游SP、NDS
喜欢的游戏：全部
地址：河北省香河县职教中心120班
邮编：065400　QQ：409280608
想说的话：让我中一回吧！

姓名：周磊　昵称：可乐加米饭
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、iGBM、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《铸剑物语》、《机战》、《口袋妖怪》
地址：河北省唐山市福乐园202－2－102
邮编：063000
想说的话：看到自己的信息被登在书上真是舒服啊，但更想中个PSP。

姓名：蓝兴健　昵称：蓝猫
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》、《瓦里奥制造》、《KOF》
地址：珠海市唐家镇唐家中学高一（2）班
邮编：519080　QQ：431662121
想说的话：不知道说什么好，希望《掌机王SP》中奖名额增加吧！

姓名：费思超　昵称：飞死超人
性别：男　年龄：21

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《马里奥A》系列、《FFTA》、《恶魔城晓月》
地址：内蒙古乌海市海勃湾区蓝天花园二号楼二单元402室
邮编：016000　QQ：546401740
想说的话：生活中有很多比游戏更重要的东西。

姓名：郭琪凡　昵称：牧场主
性别：男　年龄：14岁

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《洛克人》
地址：北京市宣武区平原里小区7号楼10单元102门
邮编：100054　电话：83522659
QQ：591521409
想说的话：《牧场》的粉丝们，有问题来加我的QQ，谢谢！

姓名：何桂权　昵称：何桂
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》、《马里奥》
地址:广东省清远市黄坑区桥宛路供电局宿舍B幢702
邮编:511800
想说的话:我一定可以中奖。

姓名:黄玉　昵称:天昏地暗
性别:男　年龄:17

拥有掌机:GB
喜欢的游戏:《口袋妖怪 金·银》、《塞尔达传说》
地址:广西玉林市实验中学19号0501班
邮编:537000
想说的话:以单纯的心态对待游戏是最让人开心的。

姓名:任林　昵称:frank
性别:男　年龄:还未成年呢

拥有掌机:GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏:《机战》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《WE》
地址:河南省郑州市文化路79号广播影视学校30号信箱
邮编:450002　Email:fangyo520@163.com
QQ:64479447
想说的话:谢谢CCTV、MTV给我这个机会,让花落我家吧。

姓名:刘永鑫　昵称:风↓神
性别:男　年龄:17

拥有掌机:GBA SP、PSP
喜欢的游戏:《KOF EX2》、《三国》、《极品飞车》
地址:河北省唐山市丰润区车轴山中学高一(8)班
邮编:064001
Email:liuyongxin3954832@163.com
电话:0315－3902872　QQ:639102872
想说的话:希望喜欢掌机游戏或者《大话西游2》的PLMM多多联系我,也希望小编同志们送我一个洁白的PSP或NDSL,它们太贵了。

姓名:李晨
性别:男　年龄:19

拥有掌机:NDS
喜欢的游戏:《怪物猎人》、《机战》、《机动战士高达SEED》
地址:广西南宁市英华学校高三(2)班
邮编:530221　电话:13878833055
想说的话:好心的大哥大姐们,让我中台PSP或NDSL吧。在这里还是要大力支持《掌机王SP》的,小编们你们辛苦了。

姓名:李志华　昵称:豆丁仔
性别:男　年龄:16

拥有掌机:卖了GBA SP,等待PSP
喜欢的游戏:数不清
地址:广东省东莞市万江区小享村长江学校八(一)班
邮编:523048　电话:13437366623
QQ:120658537
想说的话:玩最好玩的游戏,交知心的朋友。

姓名:向阳　昵称:LEO无名游侠
性别:男　年龄:15

拥有掌机:GBM、NDS、PSP
地址:贵州省贵阳市师大附中初三(2)班
邮编:550001　Email:leoxy701@yahoo.com.cn
QQ:237854917
想说的话:好想好想中一台PSP,我的被老师没收了,没有它的日子可真难过啊。

姓名:郑鸿斌　昵称:朱如花
性别:男　年龄:14

拥有掌机:GB、GBC、GBA SP、NDS
喜欢的游戏:《恶魔城》、《机战》、《马里奥赛车DS》
地址:海南省海口市第九中学初二(5)班
QQ:290796805
想说的话:15天报亭里跑,5分钟后捧着《掌机王SP》跑,回家开门了,翻开看书了,游戏通关了。最后,希望中一个PSP或NDSL。

游戏QQ群专栏

群名称:太阳のゲームStudio
QQ群号:18682624
群主ID:黄金太阳、花菱烈火、索拉、P88

介绍:本群做为levelup论坛的PSP游戏讨论群,欢迎各位喜欢PSP和掌机游戏的玩家加入,这里不分游戏实力和性别,只要你有着对游戏的热爱都能加入我们!其中本群群主黄金太阳担任多个PSP论坛的版主,相信他能为各位解答PSP使用过程中的各种问题。我们相信你的加入会使本群更上一层楼!
群主留言:天下玩友是一家,是游戏使我们走到了一起,我们欢迎任何喜欢游戏的朋友的加入!

群名称:LU极限RM Team
QQ群号:30813058
群主ID:New_Type_d、songkai123、NEO·ZERO

介绍:本群建立之初是用于讨论LU的"洛克人专区"在系列20周年举办的极限挑战的讨论群,现改为LU官方的"洛克人专区"心得讨论群,招收队员也从原来对极限挑战感兴趣的达人玩家扩大范围到喜欢《洛克人》的朋友。由于群的转型,目前群内成员较少,但我们有信心把本群做到最好,这里我们欢迎你的参与!
群主留言:本群主要讨论范围为"《洛克人》系列",同时也欢迎各位掌机玩家的加入,我们会尽量为你解答所需要的问题。

问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



请问《应援团》中的大胡子团长和美女团怎么出现？

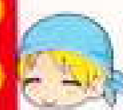
SHK



这两个人物其实跟游戏的难度有关。应援团团长是“激烈に应援”难度下的带团者，“激烈に应援”要通过了“果敢に应援”后才会出现。而三位啦啦队女生是“华丽に应援”难度下的角色，“华丽に应援”要通过了“激烈に应援”后才会出现。

现在SC烧录卡又出了带震动功能的新版，不知道除了震动以外在其他方面还有没有什么改进？请小编们介绍一下吧。

广州　王经伟



关于SC的问题，其实在第50辑《掌机王SP》136页有关SC振动版的评测中已经对它各方面的功能进行了详细的介绍。SC振动版是基于SC原卡的烧录技术开发的，因此除了加入马达以及相应控制芯片外，在读写速度等方面并没有太大变化，而且SCL本身在读写速度上已经有很大提高，因此SC振动版速度并不差。不过还是要提醒大家，SC振动版为了降低制造成本、优化电路设计，取消了SC系列一贯的SDRAM芯片，也就是说无法运行GBA游戏，而是一款NDS游戏专用烧录卡，希望各位打算购买SC振动版的读者们也要注意这一点哦。

SCL这个烧录卡能不能看电子书？能不能把攻略放进去呢？

江苏省　蒋屹东



如果想用NDS来看电子书，米格首推的自然是MoonShell这款NDS自制软件，作为人气最高的NDS第三方软件，它几乎已经成为烧录卡自制软件兼容性的评判标准，当然SCL也是支持这款功能强大的自制软件的。除了阅读txt格式的电子书以外，这款软件还可以播放MP3、观赏专用格式的电影文件、浏览图片……不过米格在想，如果你用NDS来看攻略，那用什么来打游戏呢？游戏和MoonShell之间可不能直接切换，而是必须存盘退出游戏后启动MoonShell看攻略，然后再退出MoonShell重新进入游戏，与其这么麻烦，还是捧着《掌机王SP》一边看攻略一边打游戏更方便一些吧！（^_^）另外，你在信中提到的《口袋妖怪》攻略，上辑《掌机王SP》由铭风亲自操刀，不知看后是否满意呢？

1.黑色NDSL只有日版的吗？

2.M3L是否和防尘盖同样大小？能否拓展内存？

3.NDSL的官方耳麦多少钱？

广州　朱峻逸



1.据米格所知，黑色NDSL除了日版以外，还有美版和欧版。

2.M3L的体积上基本达到了标准NDSL防尘卡大小，至于拓展内存，由于M3系列不同于G6，一直都采用的是外存储卡作为转换ROM的存储媒介，因此根本不存在“能否拓展内存”的问题，买张2GB的microSD卡就相当于16Gb的烧录环境，绝对够用，详细情况请参见第48辑《掌机王SP》179页的相关评测。

3.NDSL官方耳麦在深圳电玩店的售价大约是120元。不过按照官方1200日元的价格来看进价应该在80多元，米格认为100元左右购入就比较合理了。

GBA游戏《旋律天国》里跳蹦床的关卡玩法是怎样的？我卡关过不去了！

云南　周琳璐




在左右人物跳至最高点时分别按下左键和A键，就可以变身完全了。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

在游戏或动漫中有没有10月30日或2月20日出生的人物呢？

浙江 施琦


经米格查证，10月30日和2月20日出生的动漫游戏人物至少有25位，不过估计米格要是一一指出的话小琦也不会认得几位的……10月30日出生的有《お姐样特急》中的北上绿，2月20日出生的有《ToHeart》中的神岸あかり。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

用DevHook模拟到2.71系统后如何才能运行《天地之门2 武双传》、《福特街头赛车》等需要2.8固件PSP才能运行的新游戏？

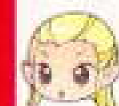
北京 新灵


进入DevHook设置的“OTHER MENU”一项，里面会有一个UMD VERSION，选则2.XX>2.00即可（不同版本的DevHook可能文字说明不同，但只要你找到2.XX>2.00就绝对没错了）。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

请问NDS版的《最终幻想III》如何在战斗以外调整角色队列？就是让前后排的人互换一下，我只知道在战斗时有选项选择了可以变更。但地图移动时好象没有选项可以起到变更队列的效果。

山西 孙侃


在大地图上移动时也是可以变更队列的。方法就是选择“ならびかえ”这个选项，不过之后你要点击所要变更的角色头像，这样才能让相关角色的队列改变。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

《口袋妖怪 钻石·珍珠》里NO.349的大黄鱼还是美丽度进化吗？怎么我给它吃了很多面包，一直到吃不下了还是不能进化成美丽龙？

刘兴


大黄鱼的进化条件不变，美丽度达到170以后升级自动进化。喂面包的时候要注意面包也有光滑度，做出的面包LV越高光滑度越低，而光滑度越高的面包小精灵吃了以后越容易饱，一旦小精灵被喂饱了就无法继续提升美丽度了，这样一来即使不能再吃面包美丽度也没有达到170，大黄鱼也就不会进化了。建议使用可以在散步公园里捡到的NO.32号シーヤのみ果实，用这种果实制作LV20以上的面包喂给大黄鱼比较好。

遗留问题

我有几个《口袋妖怪 不可思议迷宫 青之救助队》的问题想请教一下：

1.梦幻如何捕捉？

2.古拉顿、海皇牙、裂空神龙的朋友区如何取得？除了30辑那四个D级任务的朋友区，还有其他隐藏区吗？

邹振浩

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

本人遇到一些问题望个编辑解答：

1.《银河战士 猎人》中，第五个星球的BOSS怎么打？我老是被它干掉。

2.《口袋妖怪 珍珠》中，有时候一进入游戏就会有信一样的文字出现，这是什么？

云南 雷晓虎

遗留问题解答

《SP43》遗留问题：《洛克人ZERO4》中冰狼关有个要磁卡的门到底怎么打开啊？再不开我就用头撞了……

136XXXXX377

广东 李锦江：来到冰狼关后在分支路线中走下方路线，用拳套抢夺蓝色敌人的芯片（此种敌人会携带两种不同的物品，一种是炸弹，另一种是磁卡。）然后有电的防护门使用磁卡就能进入门的内部获得E能量罐了。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

《SP49》遗留问题：请问小编，《恶魔城晓月圆舞曲》中地图右下方的门怎么打开？还有地图中上方的那个有蝙蝠挡着进去就会被弹出来的那个房间怎么进去？

137XXXXX535

贵州 张骐：你说的房间在梦幻宫吧。到地图最下方打败其某球状BOSS取得魔导器就可以进入了。在地下水脉有一个大瀑布，站在房间入口处发动变身突进（同时装备水面行走黄魂）冲进大瀑布后来到新区域后踩下机关就可以开门了。顺便提一下，在那个区域可以得游戏中最强的武器光辉之剑。

小编寄语



◆热烈欢迎新编辑琉璃MM加入到掌机王的队伍中。

◆制作《口袋妖怪十年特辑》虽然很累，但却感到很充实，为如此博大精深的游戏策划纪念专辑，马修这回是拼了——一定要让这本专辑对得起《口袋妖怪》和《掌机王SP》这两大品牌！

◆对“忍痛割爱”这四个字从前没有什么感觉，只有发生在自己身上，才感觉到这个词中包含着多么巨大的痛苦和无奈。

◆11月，一段日子成为过去，接下来又将有新的开始……

◆和众人加班时，在隔壁的办公室竟然发现了变形金刚的模型，虽然嘴里说：“如果小时候摸到这个东西肯定会流鼻血。”精神上实际已经在“流鼻血”了。



◆重阳节当晚与几个小编去附近的一个小山登高，不幸被潮水一般的人流给淹没了，那场面简直如赶集一般，顺着人流慢慢地“磨”到山顶，发现这里已经完全没有立足之地了，于是匆匆下山，好在山下草地广阔而空旷，于是众编又围坐一圈，开始了“保留节目”——“杀人游戏”，然后看着铭风同学一次次惨遭黑手杀害……笑！

◆转眼间新的《恶魔城 迷宫画廊》就要发售了，虽然对此作的期待程度没有当初《苍月》那么大，但毕竟这也是《恶魔城》啊，希望到时候此作的表现能让我惊喜一下。





★在51辑《口袋光环》录制过程中，经过了铭风的一番指导，米格也小过了一把CV瘾。不知米格外行的声音大家是否满意呢？(铭风：大家恐怕都不知道你在说《口袋光环》的哪段呢……)

■昨晚和马修在公司加班，半夜突然一阵冷风从窗户吹入，才略感秋季的寒意。不过11月还能穿着短袖短裤上班，不禁同情起身在北方的友人们，天冷了要多多注意身体啊！

◆珠海在搞航展，想去顺便看看几位奉献在航天事业的老友，可惜却挤不出一点多余的时间。



★10月份的PSP游戏实在太多了，几乎每个游戏都能进行多人对战。某日号称航空专家的米格不怀好意地想拉我与他对战一番，明是为了检验一下多人游戏模式的素质，暗是为了想蹂躏本饼干一把。可是结果嘛，嘿嘿！（大家从我得意的笑声中就该知道结果了）

★近日《掌机王SP》又迎来了一位女编辑琉璃，鲜花！掌声！对了，我为什么要说“又”呢？

★重阳节和其他小编们去公司附近爬了一回山，也算是登高做做形式，原本在家的时候都不怎么过这些节日的，现在看来还蛮有意思的。

★一直在追看美剧《越狱》第二部，而10月初停播的那三个礼拜让饼干等得花儿也谢了，再次开播后的剧情真是越来越曲折了，让本人深陷其中。

★某个旧栏目又将重现天日了，时机成熟时读者朋友们自然就能看见了，现在先卖个关子哈。



◆《LocoRoco》竟然还有万圣节试玩版。而且关卡音乐、风格和各种机关都十分符合万圣节的特色。这么强的一个关卡竟然没有收录到正式版游戏里，厂商太不厚道了！

◆万圣节的前一天是重阳节，聚餐过后在LIKY的带领下在公园玩了7局杀人游戏。由于米格不在，导致本人只在最后一局不是第一个被杀的……这就是名侦探的宿命吗？其实每次我在被杀后就知道凶手是谁了——雨滴，连续当四次杀手还真难为她了。

◆大学同宿舍的好友结婚了。受到参加婚礼的短信邀请时备感高兴，不过由于远在他乡请不出假所以只能电话祝贺。在这里真心祝他幸福。



■PS3真的要来了。也许是因为早已对它在第一时间的天价和自己口袋中扁扁的钱包有了觉悟，平时没怎么特别去留意它，所以在感觉到11月11日这天即将到来时有种很突然的感觉。其实首发中让我感兴趣的游戏还是有的，比如《山脊赛车7》和《源氏 神威奏乱》等等，不过兴趣最后不得不被必将炒起来的主机价格所磨灭。

■休年假的时候没有去什么地方，而是在家里发了几天呆，看了几天小说……如果说非要有什么收获的话，那就是我终于又一次明白了“上班真的比放假好”。



☆2006年萌赛结束，某友对翠星石夺冠的结果如是说：“日本某议员控《RM》，众人皆知。所以这次‘最萌’素《RM》的阴谋啊！”

☆中国的Sky再次夺得WCG《魔兽争霸3》项目的冠军，鼓掌祝贺！不过话说回来，个人目前更为喜欢的还是韩国的一些暗夜精灵选手，希望国内的NE高手能够百尺竿头，更进一步吧。



☆对3D QQ秀产生浓厚兴趣，这个酷似水银灯的少女比起以前方头方脑的人物确实进步不少，收一套先。



◆生活・一塌糊涂

前段时期因生活压力所迫，不得不再次搬家，随之而来的是购买新家所需的各种家居物件、整日地收拾以及安装宽带、电话等一系列繁琐而又无法回避的工作，等到自以为一切都一搞定之后，正好是母亲到来的日子，随后便是母亲泼的一盆冷水：“出来这么多年了都还不会收拾，你这里简直就是个狗窝嘛……”

无语啊，看来我在母亲面前是怎么都改变不了当年那个“不会照顾自己的邋遢的小孩子”的形象了，呵呵……

◆怀旧・变形金刚

隔壁部门今天到了一套“变形金刚”的可动模型，一时玩心大起，与米格两人毫不犹豫将之拆掉把玩。新版“擎天柱”在不看说明书的情况下居然玩不转，两人研究半天才搞定，这种感觉还真是让人怀念……



★10月30号在LIKY大哥的带领下随众编一同去感悟重阳节风俗——爬山。去到山脚时顿然惊呆，人多得不像话……又不能临阵脱逃，只得随众编一起硬着头皮加入登山大军中。最终历经千辛万苦来到山顶时却已没有了赏夜景的心情，于是在软饼干的提议下到山下草地上玩“杀人游戏”，再一次见证了铭风的“最受欢迎被杀奖”。（铭风：为什么！没天理啊！）

★万圣节本是一年中最喜欢的节日，可惜今年寻觅不到万圣节活动地点。见不到可爱的南瓜灯，只能买一包南瓜糖果自我安慰一下了……

栏目主持 马修

掌机王自由谈





人生的每一段经历，都会见证一段历史。我们则有幸见证了掌机在国内的发展历程，《成长的见证——我所见所历的国内掌机发展历程》一文中，作者所记载的事情基本涵盖了国内掌机的发展的全部，俄罗斯方块机、万信代理、GB、GBA直至今天NDS和PSP，对过去掌机还记忆犹新的你，看过本文是否会感到亲切？另一篇《一个不喜欢〈口袋〉的玩家》的一天，则讲述了新一轮《口袋妖怪》大潮冲击下、不喜欢《口袋妖怪》的笔者在一天内发生的故事，结果怎么样，就留给大家去看吧。PS：本辑“掌机自由谈”的文章标题都好长哦……

成长的见证

我所见所历的国内掌机之路

小弟虽然不才，但是接触掌机也算有些时日了。如果算上当年跑货运的父亲大人带回的那台简陋至极且和我只有一面之缘的俄罗斯方块机，那么本人断断续续的掌机历程也已10年有余了。尽管接触任天堂Gameboy这种真正意义上的掌机已经是进入21世纪的事情了，所以无法对掌机的发展历史了如指掌，但是仅仅靠着对它们的情有独衷以及自己的耳闻目睹，也算对国内的掌机发展之路有所起码的了解，隧在此根据个人经历，将我眼中的的国内掌机发展之路小话一番。

文 FsBoy



永远的旋律 俄罗斯方块机

80年代末90年代初，小霸王一类红白机模仿产物以迅雷不及掩耳之势进入人们的视野，游戏机这个概念也为更多的大人小孩所熟知，于是很多专门出售游戏机的商店应运而生。然而当时的机种确实单调，以我所在城市为例，游戏店里除了出售各种被标榜得花里胡哨的学习机外，再就是MD这种比较高端的机种了，连SFC都是只闻其名却未见真身。如此的环境，商家自然不可能把赚钱的希望寄托在几盘D版卡带上，于是便携易用的俄罗斯方块机登场了。

当时似乎并没有“掌机”这种叫法，但是这并不影响它的风靡程度和普及速度。因其低廉价格和方便携带性，一时间，它的身影遍布于大街小巷，男女老少的手中，几乎无处不在。也许听起来夸张，但事实上确实是这样。本人至今仍能想起当时被母亲拖到理发馆理发时，排队等候的人每人拿一个俄罗斯方块机玩的壮观场面。然而好景不长，单调的玩法和枯燥的音乐让人们很快对其丧失兴趣，毕竟整天翻来覆去地堆积黑白两色的方块，大多数人都会觉得不耐烦。

不过精明的商人们立刻开始以增加语音、

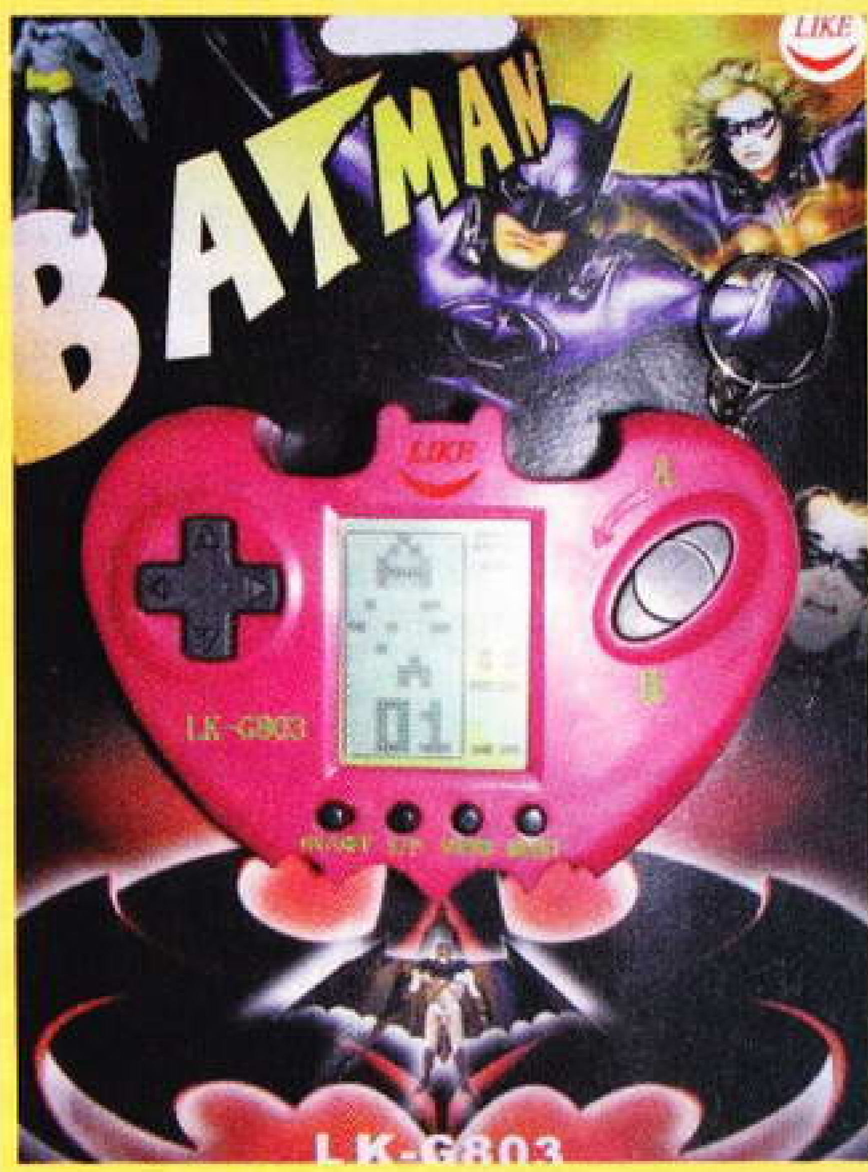
变换方块形状等新的卖点吸引消费者，这招着实管用，不过当时这种改良的机器相比普通版本，价格上要高出一大截，所以还是收效甚微。

接下来，充满D版商人智慧的掌机出现了。和之前的商人将FC增加了华而不实的功再堂而皇之地称作学习机的手法一致。（相信绝对没几个人使用学习之后机，成绩突飞猛进吧？）各种由方块组成的掌上游戏相继出现，从最基本的《贪吃蛇》、《赛车》，到后来的《摔跤》、《超级马里奥》，无不令人啧啧称奇。请注意，我这里说的《摔跤》和《超级马里奥》绝对不是类似Game & Watch那样提前在液晶画面上做好图案，而是由一个个方块组成的。《摔跤》自然是两堆方块组成的勉强可以称作人的物体在扭打，而《超级马里奥》还算是颇有些新意的，在原本毫不起眼的一个个方块中加入一个小人的形象，立刻起到画龙点睛的效果。游戏的时候，只要去掉周遭的方块，一个鲜活的马里奥便跃然于屏幕之上。

笔者也是这一时期购入掌机的，至今还能回忆起那台“8合1真人语音游戏机”的一些特点，除了《赛车》、《乒乓球》、《贪吃蛇》、《俄罗斯方块》这些众所周知的游戏，那台机器还有一些不为人知的小BUG，比如可以将《俄罗斯方块》中的方块全部调换成正方形或者长方形，这样就会有源源不断的同一形状的方块下落，这样说来，那时候我便开始使用金手指这种作弊手段了。除了我之外，当时刚刚30岁出头的父亲也对这台机器爱不释手，经常和我争着玩，不过这样的事情在后来的GB、GBA时代就再也未曾发生过。

新鲜感永远只是一时的，当人们对方块游戏失去了最后的耐心后，Game & Watch的仿制机型就逆袭而来。这种甚至早于《俄罗斯方块》出现的掌机居然再次成为商人们的摇钱树，当时的商家为这些仿制的游戏冠以五花八门的大作名称，比如格斗游戏就叫做《街头霸王》，足球游戏直接唤作《FIFA》，倒是也吸引了不少图新鲜的玩家（笔者就是其中之一，当初哭天抢地地折磨了老妈的耳朵一个小时，才买到了一台《大海战》），但是这些游戏的耐玩性可想而知，所以掀起的那一点波澜是在不值一提。

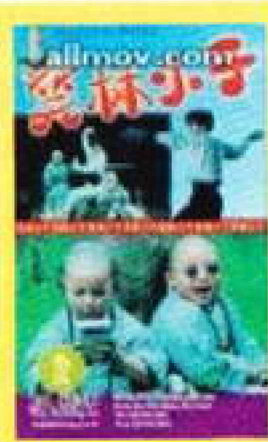
这时候掌机的用户普遍是非专业玩家，而其低廉的价格（相对于同时期家用机而言），也让更多的人对其有所青睐，因此在我们的生活



中，这些“俄罗斯方块机”都扮演着不起眼的角色，当我们拥有了GB、GBA、NDS和PSP的时候，它可能就真的成为了历史，最起码，在我们掌机玩家中是这样的。毕竟种种的客观原因所致，如今我们经过玩具市场的时候，依然可以从一大堆标新立异的玩具中发现它们的身影……

这才是掌机 Gameboy

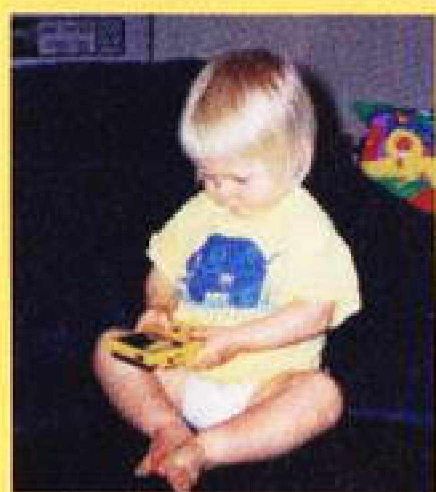
我想请各位读者回忆一下，您初次见到Gameboy是什么时候？或者说您对Gameboy的第一印象从何而来？是在邻居哥哥家的卧室里，还是碰巧途经的游戏店？



笔者对自己的Gameboy初印象可谓记忆犹新。时间应当是1996年前后，有一部由林志颖、释小龙和郝邵文主演的喜剧片《旋风小子》正在热播，而当时还是小学生的笔者，有幸在该片中第一次目睹了Gameboy的芳容。因为脑中已经被印刻了“掌机＝俄罗斯方块”的概念，所以当时对这台能够玩到真正动态画面（姑且这么说吧）的机器真的艳羡不已，立刻就产生了拥有一台的冲动，但是没想到，这愿望一拖就是很多年……

言归正传，Gameboy这台历史上最经久不衰的主机在我国却并非一帆风顺。也许有些年

纪小的玩家还不知道，当时Gameboy在国内是有行货机器的，笔者至今仍然能够回忆起当时在电视台播放的由郭富城的广告“玩转天地Gameboy”，代理厂商万信虽然是香港厂商，但实施的确实是在中国两岸三地（大陆、香港、台湾）推广行货主机的市场策略。不过和大多数行货主机殊途同归，在水货不断冲击下的市场中，万信版Gameboy最终还是在大陆市场败下阵来。大量的日版、港版甚至韩版主机流入市场，后期甚至有国产的假冒产品出现，市场混乱不堪……



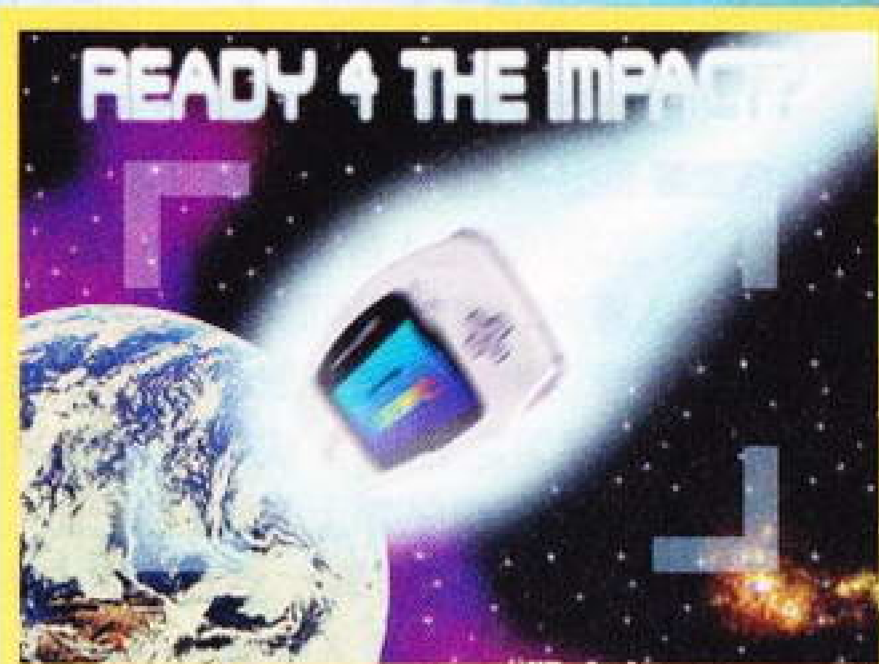
虽然有如此之多的版本可供选择，但是实际上Gameboy在当时仍旧是凤毛麟角的奢侈品，而拥有者自然就是一些家境优越或者国外有亲戚的学生，而他们所拥有的游戏，也相对比较单调。因此相信如今大部分年轻玩家对砖头GB应该没有什么特别深刻的印象，至多也只是印刻在脑海深处的一种回忆，但是它的出现却带着如雷贯耳的声音告诉我们：这才是掌机。

后来GBP以及GBC推出时，我们的生活水平也在日渐提高，GB系列也流行开来，逐渐为人们所熟知。虽然当时并没有像《掌机王SP》这类专门的掌机专刊，不过掌机的势力已经崭露头角，各个电视游戏杂志都与时俱进地开辟掌机专栏。GB系列的蓬勃发展，从这些方面都可以窥得一斑。

还有不得不提的NGP和WS，这两款与GBC同时期的掌机被GB系列打得毫无还手之力，而且在国内的人气同样不尽人意，尤其是NGP，估计普及量甚至不及砖头GB。最终还是Gameboy这棵常青树让国内玩家认识了掌机，了解了掌机，迷上了掌机。对于整个掌机市场，GB可谓居功至伟。

完美风暴 GBA

相信目前《掌机王SP》的读者有一大部分都是从GBA时代加入掌机一族的。没错，GBA可以说掀起了一次真正意义上的掌机热潮，它的影响直到PSP和NDS已经普及开来的今天还没有彻底消散。和非专业玩家聊天的时候，他



们把掌机直接定性为GBA的事情相信大家或多或少都有所经历吧。

笔者对GBA也是再熟悉不过了，从GBA到SP，再到神游SP，直至GBM，无一不是我的至爱。2002年夏天，GBA主机价格的跌幅可谓史无前例，一度降价至470元人民币，要知道，在2001年的这个时候，连GBC还都保持着500元的不菲价格居高不下。不过当时的市场已经日趋混乱，大量的翻新机被商家拿来滥竽充数。更有甚者，某些商贩甚至将普通机型的GBA吹嘘作限定版从而漫天要价。而且当时的邮购广告做得铺天盖地，当然商家的信誉和质量也都是参差不齐，笔者那时候也吃了个不小的亏。相信不少朋友都从游戏杂志上看广告邮购主机的经历，笔者当时在参看了某杂志上的广告后，对商家天花乱坠的吹嘘信以为真，也因为当时本地的游戏店货源不足，便给首都的某商家汇去了自己省吃俭用攒下来的520元钱，没想到这仅仅是噩梦的开始，后来商家以无货、无卡、无普通版等等冠冕堂皇的理由，加之花言巧语加威逼利诱，硬生生将笔者仅剩的200元如数骗走，换来了所谓的限定版机器。那时候笔者还只是个涉世未深的初中生，甚至连打给北京商家询问的长途电话都是在门口的杂货店打的（因为机器是背着父母邮购的），前后电话费就让我花去20余元，那段日子真的是不堪回首……

但是无论如何，这些商家对GBA的普及还是有一定贡献的，邮购也的确是很多不发达地区玩家购买掌机的一个最佳途径，当然时至今日，随着网络的日益普及和不断



发展，网络购物已经变得安全快速，真心希望笔者的上述经历成为永远不再重演的历史。

GBA普及量之广，还表现在对网络世界的冲击上。目前国内的很多著名掌机论坛，几乎无一不是始于GBA普及开来之后。当然这也许和此时网络的普及有一定的关系。烧录卡、汉化游戏、电子书……这些如今听来已经再熟悉不过的词汇，相信在GBA普及前绝不会被我们如此熟悉，这些完美表现让GBA如风暴般深入到我们的生活。关于GBA在国内的市场，之前已有文章分析得非常透彻深入，笔者就不再这里献丑了。

总之，GBA在国内的普及程度绝对是空前的，而数以千计的游戏资源和众多的扩展软件更是让它魅力倍增，也许GBA在国内创造的神话，连NDS和PSP也一时无法企及。

未知之卷 NDS和PSP

至少在我们所熟知的历史中，还没有哪个厂商可以撼动任天堂在掌机界的霸主地位。不过，同样我们也未曾见到有哪台掌机可以和任天堂的掌机僵持如此之久。虽然今天在网络上有铺天盖地的消息证明NDS的销量已经将PSP远远甩开；但是明天电视上就有会出现PSP在某某地区销售一空，而NDS无人问津的报道。

笔者自己暂时还只有一台NDS，是去年1月购入的，粗粗一算，刚好购入一年。这一年，也曾经立下非正版不玩的豪言壮语，而当时NDS的防D能力也着实让人赞叹。都说物以稀为贵，笔者当初玩着仅有的几盘正版卡带时，除了快乐确实还多了份自豪。无奈道高一尺，魔高一丈，烧录卡的出现和不断地完善，甚至让D版卡带都没来得及现身，便成为国内玩家不可或缺的NDS必备设备之一。

PSP方面也毫不逊色，虽然UMD依然是让D商望而生畏的高科技载体，但是Sony自家的记忆棒却让PSP在国内普及开来。这些都是我们不得不面对的问题，但是似乎这也是一时无法动摇的局面。或许这正是国内的掌机市场有别于世界，具有自己“特色”的原因吧。

说到二者在国内的局面，仅仅从认知度方面来说，PSP遥遥领先。比如现在去询问一个对电视游戏一窍不通的网游玩家是否知道PSP，答案多半是肯定的；反之，询问其何谓NDS时，得到的答复往往是一脸茫然。的确，对非掌机玩家而言，PSP已经成为一件家喻户晓的娱乐设备，而NDS，却是他们印象里流行事物中为数不多的盲点。

而作为目前只有水货的PSP，竟然可以无处不在，电子市场、游戏店甚至是Sony专卖店都可寻得其身影；拥有行货的NDS（L）却只能单纯地出现在商场的神游专柜以及游戏店中。这样的现象，实在让笔者无语……

PSP的功能之强大无可非议，集游戏、音乐、电影播放于一体，对于追求时尚的年轻人来说绝对是不二的选择；NDS在借助了第三方设备以及众多个人软件的推动后，也同样拥有了多媒体娱乐功能，加之超人气游戏作品的推波助澜，也为玩家所钟爱。所以在国内，二者似乎也在僵持；抑或正如发售前各自当家人所说，二者原本就不是对手，它们只是在互不相干的两条平行线上前进着……一切或许还都是未知。

后记

因为笔者个人见识短浅，而我国幅员辽阔，可能文中会有些许地方与读者的亲身见闻有所出入，这点还请大家谅解。但是相信文中所提到的内容绝大多数应该与现实状况相吻合。不知道能否唤起您的一些回忆，或许那个无忧无虑玩着俄罗斯方块、拿着黑白GB不知疲倦地攻城略地、把心爱的GBA弄坏后伤心地四处寻医问药的日子真的一去不复返了，幸好这些还印刻在我们的脑海中，时不时将它想起。或许，怀旧真的是一种美。



一个不喜欢《口袋妖怪》的玩家的一天

文 掌机王阳光学员 Nebel



功了。

在网上查到，众人期盼许久的《风雨传说》马上就要上市，超人气的《节拍特工》也马上就会出现在玩家们的眼前，更有《天地之门2》、《GTA》、《恶魔城》、《风来之西林》等一干大牌游戏新作问世，可是现在众玩家的反应似乎是这些游戏都不存在似的。整个上午的时间，只要登录有关掌机的网站，无一不是在讨论《口袋》，而游戏书刊们也都用了不少的篇幅来刊登攻略、研究等等，整个10月颇有“口袋月”的风范。这样海量的信息轰炸让我有点发晕，想查查《节拍特工》的资料也查不到，到做饭的时间还远得很，无聊中只好翻看《口袋妖怪》相关的东西。

又是一个周六的清晨，被秋天的阳光叫醒的我刚从被窝里爬出来，就到书桌前按下电脑的电源，随后再去洗漱。之后趁着早饭前的时间浏览下常去的论坛，却发现其他版块几乎没有新帖子，只有口袋专区一副“帖”满为患的样子。“天啊，这个无聊的游戏还真火！”我不禁自语。

NDS上的又一款重量级大作——《口袋妖怪 珍珠·钻石》已经发售了两个星期了，可是我却对这款作品提不起兴趣。以前GB上的《金·银》感觉画面太难以接受，基本都没碰过；GBA上的《红宝石·蓝宝石》倒是玩过不少，但是现在猛的一想似乎也没什么印象了；之后的《火红·叶绿》根本都没有关注过。在邻近年末的游戏淡季里，任天堂扔出这么一颗重磅炸弹，一定是为了刺激市场，而且显而易见地成



“这游戏画面，和GBA的表现水平是可以一比的。”看了一些游戏的截图，我暗自感叹。想想几个月前同时推出的《FF Ⅲ》和《新牧场物语》，那些3D人物、语音、片头CG才算是出彩，而《口袋》这样的画面是不是有点浪费NDS本身就不太强的机能？战斗方法似乎和以前区别不大，好像战斗画面也和以前没有什么太大的差别，情节似乎也和以往类似——主角得到了口袋妖怪，之后就开始锻炼自己，之后和邪恶的XX团对抗，最后再打败XX团召唤出的神兽顺便再将神兽据为己有。这样大团圆的结局已经上演了不少次了吧？据说这次的妖怪种类达到了近500种，这要是全部收集起来要多麻烦？而且估计又有不少是要到日本参加抽奖活动什么的才能拿到，像本人这样所谓的完美主义者最头痛的就是遇到这样的情况了。唉，为什么这样的游戏能这么风靡呢……

吃午饭的时候，一个以前常联机的朋友Y打电话告知下午要来玩，我自然把NDS充好了电等他前来，可是意想不到的是Y进门的第一句话就是：“现在捉了多少只了？”这让我一时语塞。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

“没玩这个游戏啊，觉得没什么意思不想玩。”

“啊？这么好的游戏你都不玩？这里面的乐趣你应该知道的。”

“哪里好玩了……”

他有些无语了：“以前我们一起玩《宝石》的时候也有上百小时的时间了，你怎么忽然不喜欢玩了呢？”



这句话倒是唤起了本人以前玩《红宝石》时的感觉，把喜欢的妖怪练到七十多级在游戏中横行、为了捉稀有的妖怪而进行的无数次尝试、和他联机交换对战的乐趣……不过印象最深的还是捉神兽时的经历：《红宝石》的神兽古拉顿的捕获率非常低，想增大几率就必须把它先揍个半死。不过由于个人习惯只练一两只妖怪，导致队伍中等级差距太大，强者总会失手把古拉顿打死，弱者却一出场就会被秒杀，在多次尝试后才确定了一个能将神兽的HP降至最低的方案，可是即使这样还是一直捉不到，之后又想到将古拉顿睡眠后也能提高捕捉几率，可是队伍中惟一会催睡眠的妖怪却是被神兽克制的草系妖怪，为了保护它我又制定了降低神兽攻击等一系列方案——最终在无数次的尝试后，终于让垂死的古拉顿乖乖睡着了觉，可扔球捕捉时又发现因为手头拮据，背包中捕获几率较高的的究级球只有两三个，全部扔出去后也没有捉到神兽，眼看下一回合古拉顿就要醒来，本人在绝望之余随手扔出一个普通的超级球，没想到神兽在球中经过几番挣扎后，竟然乖乖地安顿在了球里了！此时的感觉只能用狂喜来形容，记得那时我还向他炫耀我只用超级球就随便捉到了神兽，这样的喜悦在玩别的游戏的时候是没有体会过的。《口袋妖怪》的乐趣并非欣赏漂亮的画面，也非体会角色在敌人间辗转腾挪的帅气，更非享受杀敌千万的快感，而正是任天堂游戏一贯具有的八字精神：收集、育成、交换、对战。无论是在阴暗的迷宫里探索新的妖怪，还是骑着自行车游历与城市之间，无论是栽培下蕴涵着希望的果树，还是在选美大会上力拔群雄，都是游戏给玩家的无限乐趣。

想到这里时，我已经心动不已，便询问Y玩的是什么版本，有事要走的Y扔下一句：“我的是《钻石》。”说完就离开了。我则立刻动身，一番寻觅后终于搞定了《口袋妖怪 珍珠》，打开NDS便开始了游戏。一种欲罢不能的感觉牵引着我，让我一直玩到了没电才放手。原来游戏的场景已经3D化了，各种界面也都得到了美化，战斗画面、音乐等比起前作也都有了不少的长进，很多妖怪的形象也比以往细致了不少。双屏的条件给了我随时了解自己妖怪状态的便利，在战斗时指令的选择也方便了不少。选美大赛加入了一些新的要素，秘密基地功能的扩展也让本人有了建设自己豪华基地的欲望，地下世界宝物挖掘的小游戏更妙趣横生……最让我激动的是，游戏可以通过Wi-Fi和全世界的玩家进行交流和交换，也就是说，我的玩友将扩展到世界范围！一番回味后，我给他发了条短信：“明天有空的话来联《口袋》，给我传几只强的！”接着把NDS插上电源，望着窗外已升上天际的月牙，我不禁微笑：这篇小文的题目，是否应该改为《一个喜欢〈口袋〉的玩家的一天》呢？



掌机游戏综合发售表

动作游戏大餐《恶魔城 迷宫画廊》将于本月中旬与玩家们见面，虽然游戏在人设方面依然没有请回小岛文美，但FANS对其的期待度却丝毫没有降低。11月下旬，重磅炸弹《时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版》将准时投放。该作品在低龄女性玩家中的认知度相当高，并且预约情况也非常惊人，如果没有意外的话，绝对有望成为年末商战中的一张王牌。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年11月30日			
最终幻想VI Advance ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定

Nintendo DS

2006年11月9日			
怪医秦博士 火鸟篇 ブラック・ジャック 火の鳥编	SEGA	ACT	4800日元
用眼睛锻炼右脑 DS速读术 目で右脳を鍛える DS速读术	Mile Stone	ETC	2800日元
财团法人日本汉字能力检定协会官方软件 200万人的汉字检定 彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 200万人の汉检 とことん汉字脑	IE Institute	ETC	2380日元
2006年11月14日			
最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix	RPG	39.99美元
2006年11月16日			
恶魔城 迷宫画廊 悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	ACT	4980日元
魔术大全 マジック大全	Nintendo	ETC	3800日元
益智系列Vol.5 数回 パズルシリーズVol.5 スリザーリンク	Hudson	PUZ	2800日元
益智系列Vol.6 插画逻辑 パズルシリーズVol.6 イラストロジック	Hudson	PUZ	3800日元
益智系列Vol.7 填字游戏2 パズルシリーズVol.7 クロスワード2	Hudson	PUZ	3800日元
2006年11月22日			
时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版 オシャレ魔女 ラブandベリー DSコレクション	SEGA	ETC	5800日元
我们的太阳 强哥与撒巴塔 ボクらの太阳 Django&Sabata	Konami	A·RPG	4980日元
当地检定DS ご当地检定DS	Spike	ETC	3800日元
日本冰壶协会公认 大众DS冰壶 日本カーリング协会公认 みんなのDSカーリング	Rocket Company	ACT	1800日元
2006年11月23日			
JUMP终极明星大乱斗 JUMP ULTIMATE STARS	Nintendo	FTG	4800日元

2006年11月30日			
美丽祭师二人组 飞溅之星 ふたりはプリキュア Splash Star パンパカ ゲームでぜっこうちょう！	NBGI	ACT	4800日元
心灵渲染 相田光男的书法DS こころに染みる 毛筆で书く 相田みつをDS	Ertain	ETC	3800日元
中央大陆战记斗技场 ゾイドバトルコロシアム	Takara Tomy	FTG	4800日元
触控坦克 タンクビート	Mile Stone	ACT	4800日元
东京友好乐园 II 用DS锻炼运动脑力 东京フレンドパーク II DSで鍛える运动脑力	Rocket Company	ACT	4800日元
游戏王 对战怪兽GX 精灵召唤者 游戏王デュエルモンスターズGX SPIRIT SUMMONER	Konami	TAB	4980日元
2006年12月7日			
口袋棒球9 パワプロクンポケット9	Konami	SPG	4980日元
电击文库 艾莉森 电击文库 アリソン	Media Works	AVG	3200日元
电击文库 犬神 电击文库 いぬかみっ! feat.Animation	Media Works	AVG	4500日元
麻将格斗俱乐部DS Wi-Fi对应版 麻雀格斗俱乐部DS Wi-Fi对应	Konami	TAB	4980日元

PlayStation Portable

2006年11月13日			
致命格斗 释放 Mortal Kombat: Unchained	Midway	FTG	39.99美元
2006年11月14日			
合金弹头完全版 Metal Slug Anthology	SNK Playmore	STG	39.99美元
2006年11月16日			
恶代官漫游记 恶代官漫游记	Global A Entertainment	TAB	4800日元
天平彩球2again ぷらすぷらむ2again	Takuyo	PUZ	4800日元
数独 SUDOKU 数独	Hudson	PUZ	2800日元
2006年11月22日			
约束之地 利维艾拉 Riviera 约束の地リヴィエラ	Sting	RPG	4800日元
圣女贞德 ジャンヌ・ダルク	SCEJ	S・RPG	4800日元
2006年11月30日			
魔界战记 携带版 魔界战记ディスガイア Portable	日本一Software	S・RPG	4800日元
我的迷宫 己のダンジョン	SEGA	RPG	4800日元
智能执照2 インテリジェント ライセンス2	Nowproduction	PUZ	2800日元
脑快感 大家一起开心体验 脑に快感 みんなでアハ体验!	SEGA	ETC	2800日元
能量宝石 携带版 パワーストーン ポータブル	Capcom	FTG	4800日元
2006年12月7日			
麻将格斗俱乐部 全国对战版 麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980日元
捉猴啦 比波猴赛车 サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800日元
啪啦啪啦啪 パラッパラッパー	SCEJ	MUG	4800日元
2006年12月14日			
极速房车赛2 终极竞速模拟器 TOCA RACE DRIVER 2: The Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800日元
大战略 携带版2 大战略 ポータブル2	Genki	SLG	4800日元
汉字锻炼器 携带版 汉字トレーナー ポータブル	SEGA	ETC	2800日元
世界足球 胜利十一人10 无所不在 ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元

VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 掌机王SP

口袋光环 精彩内容导视

Vol.52



新作快报

收录宣传影像

《陆行鸟与魔法画册》

《恶魔城 迷宫画廊》

《世界传说 光之神话》



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

火热试玩台



收录试玩影像

《星之卡比 多罗奇团前来拜访》

《世界足球 胜利11人DS》

《忍道 焰》

《横行霸道 罪都故事》

将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

玩转PSP

新版自制固件SE-B'刷机指南

这次发布的新版本又加入了在PSP系统菜单下免光盘引导直接运行ISO这一强大功能，就让我们来看看如何才能将你的系统也刷到最新版本吧！

劲作推荐

《风雨传说》

“《传说》系列”的正统续作《风雨传说》在历经了半年的延期后终于正式发售了，让我们看看游戏的表现吧。

《皇牌空战X 诡影苍穹》

通过影像为大家介绍FANS期待已久的空战游戏最新作《皇牌空战X 诡影苍穹》。



掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

VIDEO-CD 口袋光环 掌机王SP

掌机王SP 53辑

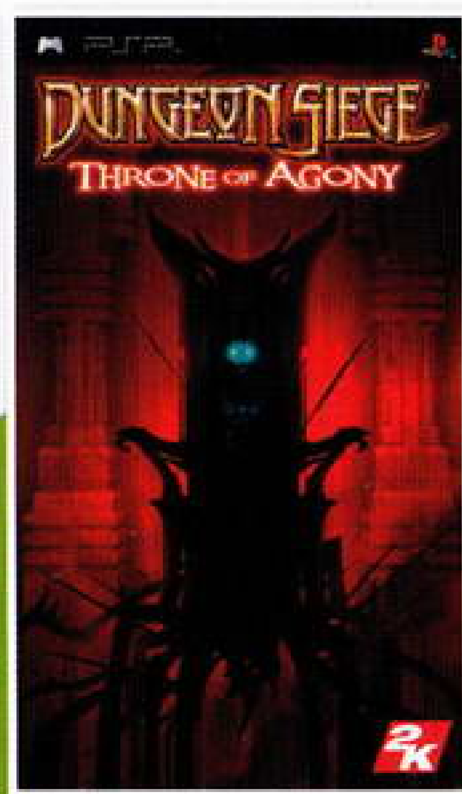
11月下旬 全国上市

最新游戏攻略大餐

- NDS 恶魔城 迷宫画廊
- NDS 怪医秦博士 火鸟篇
- PSP 漫画英雄终极联盟
- PSP 地牢围攻 痛苦王座
- PSP 小死神2
- GBA 斯科基病毒







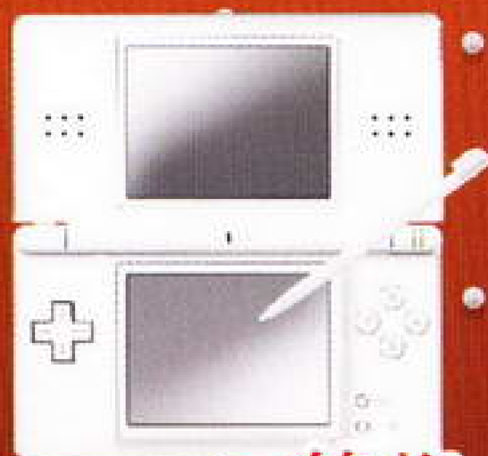


最新掌机游戏
影像完全收录！



精美赠品
卡比便签本

只要在2006年12月2日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第54辑上公布，敬请关注。



二等奖 1名 NDS Lite



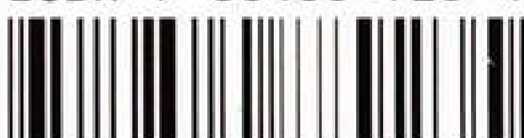
一等奖 1名 PSP



三等奖 50名 高乐高营养饮品

看掌机王SP得大奖

ISBN 7-88488-923-4



9 787884 889235 >

定价:8.8元